HACKER

cijena: 16 KN, 400 SIT

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

1995. broj 8.

94%

TEMA BROJA

NEED 4 SPEED



PRIMAL RAGE

FADE 2 BLACK

MAGIC CARPET 2

ALIEN BREED 3D

COMMAND & CONQUER

SIMON THE SORCERER 2

CD ROM-ovi po Europskim cijenama!



UNITREND

Varaždin,
Trg Kralja Tomislava 2
pon-pet od 08 do 14 sati:
tel.: 042/57-355
fax: 042/53-133
ili Zagrebačka 70
maloprodaja i najam
pon-sub od 09 do 19 sati:
tel: 042/48-601
sve informacije možete dobiti na: BoNuS BBS

Samo kod nas: Uz svaki kupljeni CD dobivate poklon!

Bloodwings
Wing commander III
Hi Octane
Little Big Adventure
US Navy Fighters Gold
Noctropolis
Desert/Jungle Strike
CD3 Compilation
Litil Divil
Mortal Kombat III
Pizza Tycoon
Ultimate Football 95
Bioforge
Magic Carpet 2
NHL 95 i 96
Fatal Racing
PGA Tour Golf
Crusader
Gazillionaire
Retribution
1944 Across the Rhine
Need for Speed
Machiavelli the Prince
Top Gun
Transport Tycoon
X-Comm:Terror from Deep
Premier Manager 3
Multi Edit for PM3
Actua Soccer

Izvod iz kataloga.

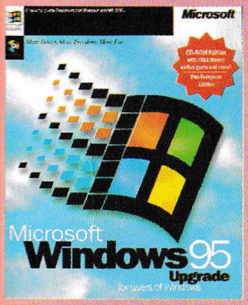
Nazovite za informacije i besplatni katalog.

design: **Rosenthal** d.o.o.

ZoLA

MALOPRODAJA:
NOVA CESTA 115
TEL. 01/339-837 FAX: 01/339-827
RADNO VRIJEME:
PON-PET: 8.30-19.30
SUBOTOM: 8.30-14.00
KOMPJUTORSKI CD-PROGRAMI

------------- MICROSOFT ------------

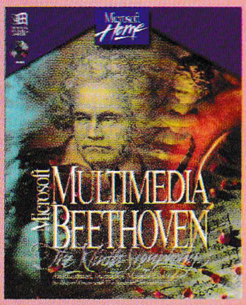


WIN95 3,5" Pan Europian 1738kn

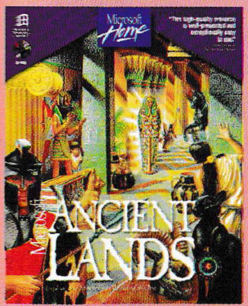
WIN95 CD Update Pan Europian 906kn



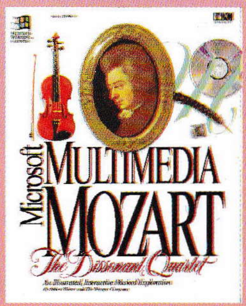
Encarta for Windows 1995 .... 790 kn



Beethovens 9th CD .... 239 kn
Shubert 1.0 .... 239 kn
Strauss 1.0 CD ... 239 kn
Stravinsky 1.0 CD .. 239 kn



Ancient Lands for Win 1.0 CD .... 239 kn



Mozart 1.0 CD .... 239 kn



Musical instruments CD .... 239 kn

167,00 kn

BATTLEDROME +m
BODYLAND, ANNATOMMY +m
CRITICAL PATH +m
DARK L.EGIONS,Dungeon Hack +m (2/1)
DARK SUN, AL-QADIM +m (2/1)
FX FIGHTER
IRON HELIX +m
JAGGED ALLIANCE +m
LANDS OF LORE+m
Operation Body Count+m (modem/network)
OUTPOST +m +disketa 3,5"
POLICE QUEST Open Season,Blue Force+m
RED BARON, Aces Of The:Pacific,EU+m (3/1)
RELENTLESS: TWINSEN'S ADVENTURE+m
SEA WOLF, WOLF PACK+m (2/1)
SHADOW OF DARKNESS
SHADOW OF THE COMET +m
SPACE HULK+m
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY +m
SUBWAR 2050, Battle Isle 2 +m (2/1)
THE BIG RED ADVENTURE
THE CHESSMASTER 4000 TURBO+m (4/1)
THE HORDE, JUMP RAVEN+m (2/1)
THE JOUREYMAN PROJECT TURBO
USS TICONDEROCA +m
WARRIORS (4/1)
X-COM: UFO DEFENSE +m

235,00 kn

1942 THE PACIFIC AIR WAR +m
1995 GROLIER Multimedia ENCYCLOPEDIA
1995 GUINESS MULTIMEDIA
1996 COMPTON*S Interactive Encyclopedia
AIR HAVOC CONTROLLER,Zeppelin+m (2/1)
Alone in the dark 2,Battle Isle,Mask+m (3/1)
ALONE IN THE DARK 3 +m
Apache,Micro Machines,Lords of Midnight(21/1)
BERLITZ LIVE! JAPANESE
CARTOPEDIA (World Atlas)
CHILDREN*S MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA
COLONIZATIONS +m
CYBERIA +m
CyClones,TransportTycoon,Christmas Lemm.(3/1)
DARK FORCES
DEATH GATE +m
DESCENT +m (3D graphic)
DOOM II +m
EARTH SIEGE, BLOEN AWAY +m (2/1)
ECSTATICA, Star Trail,Shadows Carin+m (3/1)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER +m
FIGHTER WING, ACES OF THE DEEP (3/1)
FIREFIGHTER, My Favorite Monster +m (2/1)
FLEET DEFENDER GOLD
FLIGHT COMMANDER 2 + m
Harpoon II Deluxe,Bounty Hunter,Call (3/1)
HELL: A Cyberpunk Thriller +m
HI-OCTANE, Power House, Blood Wings
History of The World (video & animations)
HOME MEDICAL ADVISOR PRO
How To WIN*95,Design Center 3D,3DFX, (5/1)
Kingdom:The Far Reaches,Pizza Tycoon,Chaos
KYRANDIA BOOK 3:Malcolm's Revenge+m
MASTER OF MAGIC +m
MECH WARRIOR 2 (31st century combat)+m
MIRAGE You against your imaginations!
MORTAL KOMBAT II +m
MOSBY*S MEDICAL ENCYCLOPEDIA+m
MUSIC MENTOR (General MIDI)
MYST +m
NINE MONTH MIRACLE+m
NOVA STORM DELTA V +m
PERFECT GENERAL II +m
QUARANTINE +m
RAVENLOFT: STONE PROPHET +m
RISE OF THE TRIAD DARK WAR +m
Slipstream 5000 (multy user netw. play)(3/1)
SPACE PIRATES
SPACE QUEST 6: ROGER WILCO
STARSHIP: COMMAND ADVENTURES+m
Super Living Books:Harry And The Haun.+m
SUPER STREET FIGHTER II TURBO
TANK COMMANDER +m (network/modem)
Terminal Velocity,Dungeon,Noctropolis (3/1)
THE VIRTUAL BODY
Theme Park,Indiana Jones,Hit theRoad+m(3/1)
U.S. NAVY FIGHTERS, Dawn Patrol (2/1)
WING OF GLORY +m
X-COM: TERROR FROM THE DEEP+m
X-WING:THE COMPLETE COLLECTIONS
ZEPHYR +m (3D graphics)

340.00 kn

UNDER A KILLING MOON +m (4CD)

S A D R Ž A J



S A D R Ž A J

HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS-LINGUA d.o.o. za novinsko-nakladničku djelatnost
Petrinjska 11,
10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun:
30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

ZAMJENIK DIREKTORA:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

UREĐIVAČKI ODBOR:
Marko Vulić,
Silvano Bucić

VODITELJ MARKETINGA:
Damir Maruščak

SURADNICI:
Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rubelj, Danijel Bižić, Hrvoje Kablar, Denis Kovačić Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Fran Obuljen, Tihomir Jauk, Goran Obrč, Andreja i Darko Pavlović, Dejan Brnić, Zvonimir Štrucelj, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Ivan Toičić, Vedran Relić, Patrik Pencinger, Marko Korak

LEKTOR:
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

POSTER:
EDGE Group, 01/177-535, Alien Breed 3D

TISAK:
©opygraf
Borongajska 75, Zagreb
Tel.: 01/2336-455, Fax: 2337-014

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet.

BOK NARODE!!!

Bliži se kraj godine (s njim i NOVOGODIŠNJI BROJ HACKERA), groznica novih igara ide svom vrhuncu i u ovom broju predstavljamo zaista velik broj novih igara koje će vam oduzeti dah, zamagliti okice i oznojiti dlanove (nećemo ni pomisliti na broj izlizanih tipkovnica i potrganih joysticka). Vaši glasovi za TOP-50 pristižu u velikom broju, samo naprijed, a mi koristimo priliku da vas upozorimo na to da uz glasove za TOP-listu objavite i svoju punu ADRESU, napokon, ako to ne učinite kome ćemo slati nagrade?!

Vaše uredništvo

PISMA ČITATELJA

Pozdrav cijeloj redakciji Hackera!

Hacker s novih 16 stranica osigurao je prvo mjesto među svim časopisima o kompjutorskim igrama koje sam čitao. Časopis je sada svjetskog standarda, a ni cijena nije pretjerano visoka te se nadam da ćete imati još više čitatelja. Dosta sam vas hvalio, a sada jedna molba- želio bih da pišete malo više za AMIGU jer još mnogo ljudi doma hakla "prijateljicu".

Marin

Možete primijetiti (prošli broj je za to najbolji dokaz) da nastojimo opisivati što više igara za vatrene amigaše. Ali, ne očajavajte! Uskoro, kada se pojavi "prijateljica" u novom ruhu - očekujemo nove igre, što znači i svježe vijesti i recenzije u časopisu.

Cijenjena redakcijo!

Nakon HACKERA javlja vam se i jedna HACKERICA. Dopao mi se opis igre Dragonsphere iz broja 9, međutim, kao što sam primijetila i kod drugih igara napisali ste samo da li je za PC ili Amigu. Kako je navedena igra za PC zanima me da li se igra joystickom ili mišem (što nigdje ne navodite)? Po mom mišljenju to vam jedino nedostaje da bi časopis bio savršen.

Pozdrav od hackerice iz Rijeke.

Sve avanture se uglavnom igraju mišem dok kod ostalih igara možeš birati želiš li igrati pomoću miša, tipkovnice ili joysticka.

Bok HACKERI!!!

Puno pohvala i čestitki redakciji Hackera. Zaista ste napravili super časopis. Kvaliteta papira, a i sadržaji su izvanredni.Posebno mi se sviđaju rubrike "INFO" i "HACKER MANIJA". Imam za vas i jedno pitanje: da li će SENSIBLE WORLD OF SOCCER izaći u verziji za PC.

Mladen

Za sada je ova verzija igre samo za Amigu, a mi još uvijek nemamo nikakvih informacija o tome da li će se i kada pojaviti verzija igre za PC.

Poštovano uredništvo,

pišem vam da vam kažem kako sam strašno zadovoljan vašim časopisom. Sve što se može reći za vaš časopis su samo pohvale, pohvale i pohvale. Nemam baš previše primjedbi, osim čestog kašnjenja Hackera. Također vam želim predložiti da u Hacker ubacite posebnu nagradnu anketu. Veliki pozdravi muškim, a veliki poljupci ženskim članovima uredništva (ako ih ima).

Čitatelj iz Zagreba

U Hackeru je već bila nagradna anketa, a sljedeću paniramo u novoj, 96-oj godini. Usput, hvala na pusama.

Pozdrav naj časopisu i čitateljima!

Hacker je izvrstan (blagorečeno) i želim vam još puno, puno brojeva. Pišem vam jer imam par pitanja i prijedloga. Ako već ne želite ukinuti strip onda ga smanjite jer oni koji žele čitati stripove imaju posebne časopise za to. U svakom broju opišite po jedan program za PC (a ne samo za Amigu). Opišite i neke igre hrvatskih autora (nemojte reći da ih nema). Pojasnite malo kako dajete ukupnu ocjenu igrici.

Vječno vaš čitatelj Rikard

Svaki autor sam ocjenjuje igru, a na osnovu ukupnog dojma dodjeljuje i završnu ocjenu. Za sljedeću godinu pripremamo ponešto novu shemu "Hackera" i najavljujemo vam novo povećanje stranica na kojima će se pojaviti neke od vječno traženih rubrika. Pričekajte, ne želimo vam sve unaprijed otkriti.

Pozdrav Hackeru!

Vaš časopis je stvarno dobar, od kvalitete papira pa do sadržaja, ali ipak imam nekoliko primjedbi: zašto kasnite s izlaskom lista (razlog) i zašto ne opišete isti broj igrica i za Amigu i za PC?

Želio bih, ako možete, da opišete MORTAL KOMBAT 3, PHANTASMAGORIA, FEARS i za kraj najvažnije, opišite karakteristike nove Amige 1200.

Hacker izlazi između 20-og i 23-eg u mjesecu, a razlozi kašnjenja su manje-više tehničke prirode. Phantasmagoria i MK3 su već u pripremi za sljedeći broj Hackera.

Poštovano uredništvo,

pišem vam prvi put i želim vam reći da je Hacker fenomenalan, ali imam nekoliko prijedloga: više opisujte igre za Amigu, više opisujte i stare igre za Amigu jer ne mogu svi hackeri nabaviti nove igre. Sve ostalo neka ostane isto. Želim vam dugo izlaženje i sreću.

Veljko iz Pule

Najavili smo skoro povećanje stranica i tu će zasigurno biti mjesta i za nove i za stare igre (za koje, uostalom, imamo i stalne rubrike).

Štovana redakcijo i svi hackeri!!!

Pišem vam drugi put jer imam par primjedbi i puno prijedloga. Vaš sam čitatelj tek od broja 7 i od tog dana ne bih ga prestao čitati ni za što. Želio bih da ukupan broj stranica bude 100. Mislim da biste trebali objaviti poseban broj Hackera u kojem bi bile sve najtraženije igrice (kao iznenađenje za božićne i novogodišnje praznike). Kada opisujete neku igricu na kraju stavite i cijenu. Bilo bi dobro da onih 16 stranica stavite u boji i A4 formatu. Strip je genijalan i nemojte ga slučajno izbaciti, nego izbacite rubriku PD zone i umetnite NOVOSTI IZ SVIJETA. Trebali biste povećati broj stranica u rubrici PISMA ČITATELJA. Sve ostalo je OK (stranice u boji, dobar sadržaj...), samo tako nastavite.

Luka

Punom parom pripremamo novogodišnji broj Hackera. Bit će tu svega, od nagradnih igara i nagrada do top-lista, najboljih igara, novih najava... pripremite se za iznenađenja.

Štovano uredništvo,

Hacker je super i mislim da je u Hrvatskoj potrebno i više takvih časopisa, ali imam jednu zamjerku. Mislim da ste se (ponajviše u zadnjem broju) okrenuli igrama na CD ROM-ovima koje, mislim, većina naših hackera zbog lošeg standarda još nema. U nadi da ćete moj prijedlog podržati pozdravlja vas

Tomislav iz Čakovca.

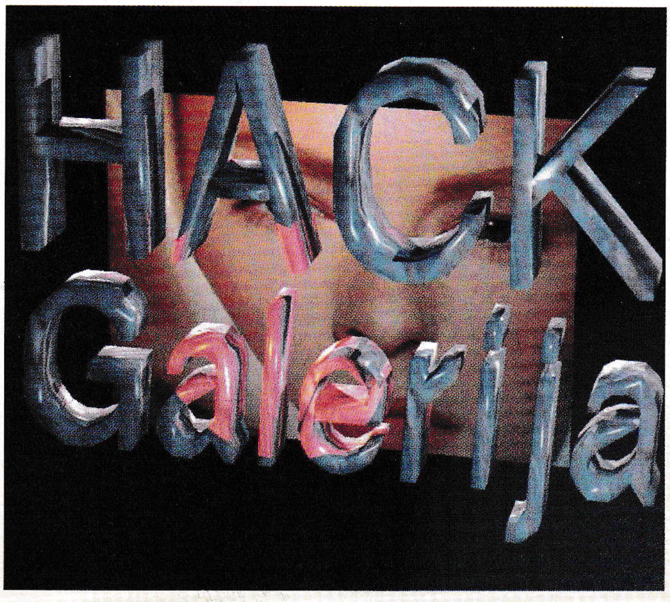
Industrija igara se vrtoglavo razvija i sve je veći broj igara koje izlaze isključivo na CD-u (ne moramo valjda objašnjavati koji je razlog tomu). CD tako postaje standardom a mi, kao časopis za igre, moramo pisati o novim igrama i pratiti svjetske trendove što ne znači da nećemo i dalje opisivati igre na disketama.

Bok jedini HACKERU,

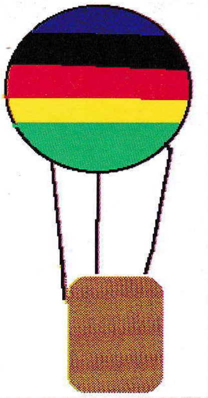
Primjedbe na neredovitost izlaženja i na prekrivanje tekstova slikama iz pozadine, sve ostalo je OK. Ne znam što imaju neki čitatelji protiv stripa koji je za +5. Napravite jedan 3D strip. Pokušajte ostvariti suradnju s jedinom HTV emisijom o kompjutorskim igrama MODUL 8 (ili se barem izreklamirajte). Sviđa mi se vaš opis igre STAR TREK i slažem se s vama da je HTV pogriješio što ne prikazuje ovu super seriju. Zato pozivam sve koji vole ovu igru (seriju) da na tel. 01/ 535-355 izraze svoje želje (to je broj HTV-ove Službe za gledatelje).

Ian iz Čakovca

Hacker upravo radi na tomu. Naime, uskoro se pojavljuje nova emisija na HTV-u (Virus) u kojoj ćete imati i prilog o igrama koji mi pripremamo, a nadamo se vrlo skoroj suradnji i sa emisijom "Modul 8".

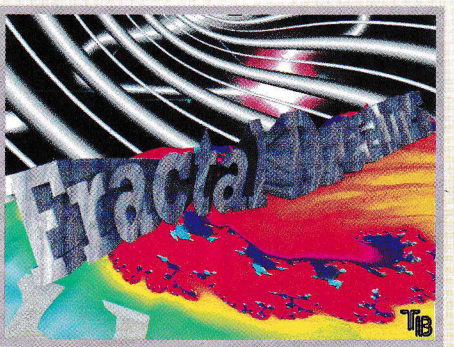


Ovaj simpatični Hackerov balon nam je poslao Tomislav Hlupić (9). Slika je napravljena u PaintBrushu na PC386DX/40.

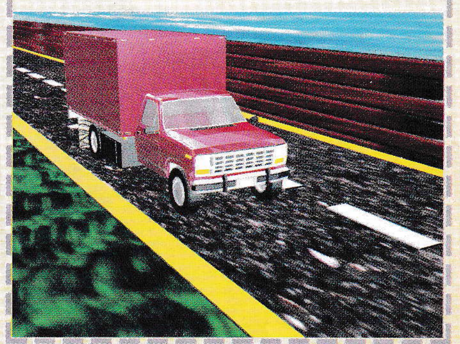


Iz Kaštela, pored Splita, stižu nam slike rađene pomoću 3D Studia, Photoshopa i Kai's Power Toolsa, pomoću kojeg su nastali ovi predivni fraktali.

Ime:	Toni
Prezime:	Bratinčević
Starost:	18
Platforma:	PC486DX4/100, 8MB
Program:	3D Studio 2.0, Kai's Power Tools



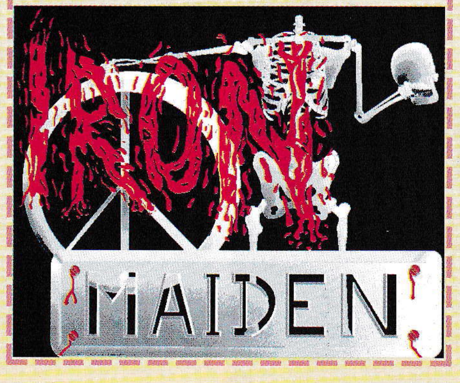
Ime:	Vinko
Prezime:	Lalek
Starost:	16
Platforma:	PC486DX2/66, 16MB
Program:	3D Studio 4.0



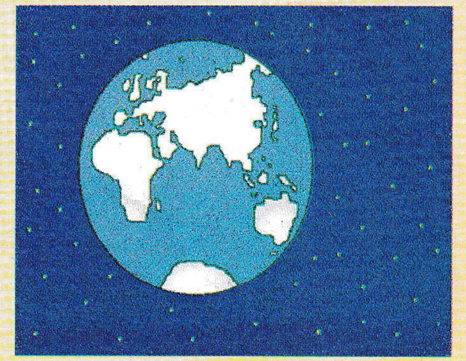
Ime:	Slaven
Prezime:	Šokčević
Starost:	18
Platforma:	Amiga 500+, 1MB
Program:	DeluxePaint 4.0



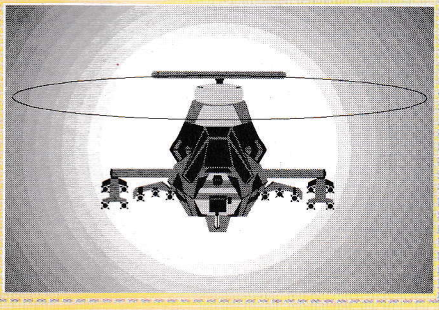
Ime:	Marko
Prezime:	Sodar
Starost:	14
Platforma:	Amiga 2000, 1MB
Program:	DeluxePaint 4.0



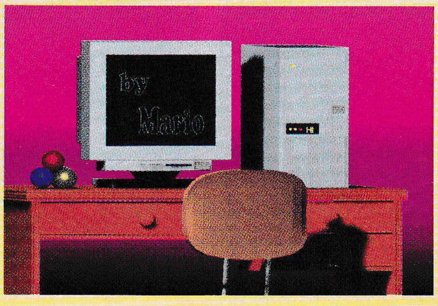
Ime:	Nikola
Prezime:	Jellačić
Starost:	16
Platforma:	PC486DX4/100, 8MB
Program:	PaintBrush



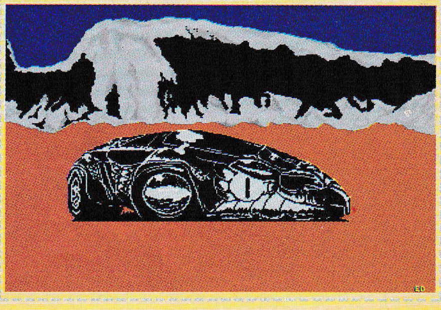
Ime:	Ivo
Prezime:	Kovačić
Starost:	17
Platforma:	PC486DX2/66, 8MB
Program:	CorelDraw 3.0



Ime:	Mario
Prezime:	Škorić
Starost:	16
Platforma:	PC486DX2/80, 8MB
Program:	3D Studio 4.0



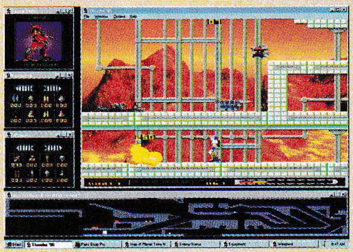
Ime:	E.
Prezime:	O.
Starost:	18
Platforma:	Amiga 600, 1MB
Program:	DeluxePaint 4.0



INFO

Roboti za Windows'95

Za sve ljubitelje robota, osobito onih koji se međusobno uništavaju, SIERRA je izbacila na tržište igru TREXDER. Sukladno svjetskim trendovima SIERRA je TREXDER napravila za WINDOWS95. Dakle ako volite SIERRU ili robote koji se međusobno uništavaju, sa svom silom oružja i raznoraznih projektila, onda je ovo prava stvar za vas. Radnja je smještena na planeti vrlo nedefiniranog imena TERRA N. Dakle, ako imate WINDOWSE 95 i barem 16 Mb da bi se sve vrtilo bez većih poteškoća, odaberite svog omiljenog robota i reciklirajte protivnika.

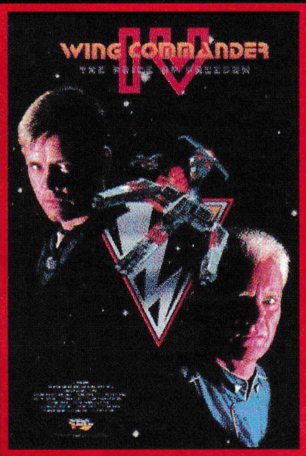




Bolje od konzola

GAMETEK I PANORAMIC SOFTWARE napravili su novu simulaciju helikoptera sa naglašenim pucačko - akcionim elementima. HELLFIRE ZONE je simulacija helikoptera u kojoj je akcija osnova igre te svi oni koji žele simulaciju sa vjerno prenesenim letačkim osobinama i uvjetima, neka ne igraju ovu igru. A za one željne akcije, ovo je prava stvar. Igra je u cijelosti napravljena u 3D STUDIU te izgleda nevjerojatno plastično. Helikopter kojim upravljate vidite izvana kao u JUNGLE STRIKEU. Ovakvi proizvodi bili su do sada viđeni samo na konzolama, tako da je ovo prvi puta da se vlasnici PC-a nađu u društvu privilegiranih. Dolaze li bolji dani za PC u akciono arkadnom smislu?

The Price of Freedom



Super popularni WING COMMANDER 3 HEART OF THE TIGER dobio je svoj nastavak. Pod imenom WING COMMANDER 4 THE PRICE OF FREEDOM krije se nastavak koji je dizajnirao i producirao CHRIS ROBERTS. Troškovi izrade WC4 pojeli su predviđeni budžet od 10 milijuna dolara i polako se penju prema 15 milijuna. Ako znamo podatak da je WC3 koštao 3 milijuna zelembaća, a RIPPER 2 milijuna onda postaje krajnje zanimljivo pitanje u što je ORIGIN utukao toliku lovu. No, već je sada jasno da je WC4 najskuplja računalna igra ikad napravljena. Priča se da je financiranje izrade WING COMMANDERA 4 toliko iscrpilo ORIGIN da mu budućnost ovisi o tome kako će WC4 proći na tržištu. Osim za PC, WING COMMANDER 4 pojaviti će se i za MAC-a, 3DO, PLAYSTATION i SATURN.



Heretic ili nešto više?

Prava vijest za sve ljubitelje HERETICA. ID software, tvorac izuzetno popularnog HERETICA, napravio je nastavak te svima dobro poznate igre. HEXEN se ovih dana našao u prodaji i svojim izgledom nastavlja dobru tradiciju HERETICA, a vjerojatno je i premašuje. Nastavak je nešto mračniji od prvog dijela i donosi znatno uvećane likove koji se sada puno bolje vide. Osim toga HEXEN nam donosi i nove neprijatelje koji izgledaju puno, puno bolje od onih iz prvog dijela. Ništa nam drugo ne preostaje, nego da se strpimo još malo dok HEXEN ne stigne u naše krajeve.



INFO

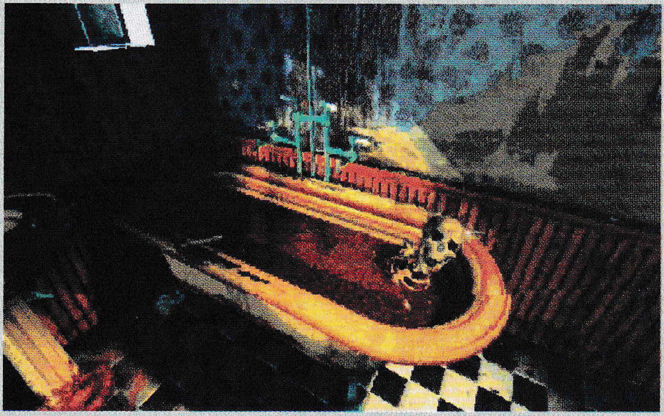
18 rupa

Poznata tvrtka GAMETEK (Quarantine, Elite) izbacila je na tržište 18 novih " rupa". Riječ je, naravno, o simulaciji golfa. HOLE IN ONE trenutačno je najnoviji golf na tržištu, ali on ne zavređuje pažnju samo po tome. Naime, ovaj mali biser na tri instalacijske diskete, veličine 5Mb zavređuje pažnju baš po svojoj veličini i jednostavnosti. U ovo doba kad





većina igara dolazi na nekoliko CD-a i kad je dobar dio njih sumnjive kvalitete, kad vam za sve igre treba Pentium i brdo memorije pravo je iznenađenje igra napravljena 95-te koja dolazi na tri diskete i za čije pokretanje vam je dovoljna 386-ica sa 4Mb. Njenih 5 megabajta sadrži 7 kamera, vrlo detaljnu mapu igrališta, s mogućnošću zumiranja i sve ono što dobar golf mora imati. Dakle, HOLE IN ONE je pogodak u "sridu".



11th Hour

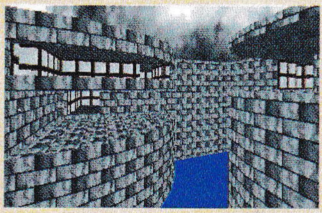
I svaki malo manje upućeni igrač zna za nastavak čuvenog 7th Guesta koji najavljivan za izlazak još prije 6 mjeseci. Našem čekanju došao je kraj jer do konca "ove" godine 11th Hour mora doći na police prodavaonica. 11th Hour se u sistemu igranja neće puno razlikovati od prvog nastavka, ali će grafika i video animacija biti do sada nešto neviđeno. Dečki u Trilobytu uspjeli su razviti sistem koji će video animaciju preko čitavog ekrana tjerati u 30 sličica u sekundi u rezoluciji 640x320 točaka. Dečki su toliko hrabri da svoje radove uspoređuju čak i sa kvalitetom jedne televizijske slike. Igra dolazi na 3 CD-a i sadrži oko 65 minuta videa, glumačku postavu od 18 glumaca i po količini same igre 12 je puta veći od svog originala 7th Guesta. Zato strpite se još malo, jer ovo što dolazi biti će nešto što je viđeno samo na puno, puno jačim računalima nego što je jedan PC.





Bitka kroz sva vremena

SSI je napravio novu igru BATTLES IN TIME, čija je radnja smještena u budućnost. Ljudi su tada postali toliko pametni te su se prestali međusobno ubijati i ratovati. Prestali su proizvoditi oružje i živjeli u miru. Tako miroljubivi i bez oružja postali su lak plijen za Aliene koji su ih napali. Zemaljska vlada nije imala oružje, niti je itko znao ratovati. Zato su proizveli vremeplov kojim su poslali ljude u prošlost da se nauče ratovati. Naučivši sve ratničke vještine, odabrana grupa vratila se u budućnost i započela borbu protiv Aliena. Zanimljivost vezana uz ovu igru je ta da možete kombinirati oružja iz raznih vremenskih razdoblja. Tako možete dinosaurusima napadati pješadiju američkog građanskog rata. Ako vam se to dogodi, sjednite u tenk i pretvorite gmazove u dino-burgere.



The Crusade

Ovaj FRP reklamira se kao 3D FRP, dakle nešto kao DOOM FRP. Okoliš i kretanje trebali bi biti u potpunosti 3D. Uz standardnu FRP priču, koja obiluje zlim silama i svakojakim čudovištima, izdvajamo jednu zanimljivost. Osim što ćete moći upotrebljavati preko 100 čarolija i mač, moći ćete upotrebljavati i moderno DOOM naoružanje. Ovaj spoj magije i tehnologije svakako je novost. Igra će se moći igrati i preko modema, za četiri igrača, a preko mreže moći će je igrati 16 igrača istovremeno. Kako sve to u praksi funkcionira moći ćete provjeriti već za Božić, kada je najavljen izlazak THE CRUSADE na tržište.



INFO

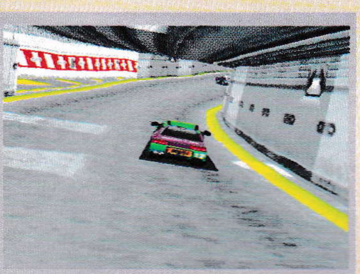




Nabrusite klizaljke

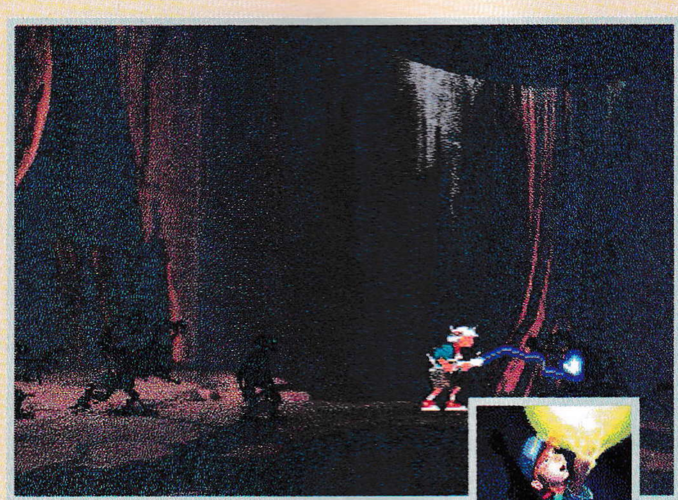
Nakon famozne 95-ice izašao je novi NHL HOCKEY 96. ELECTRONIC ARTS konačno je pronašao svoj zlatni rudnik i nikako ga se ne želi odreći. U suradnji sa NHL-om koncem svake godine izbacuje na tržište novi hokej. Taj brz i atraktivn šport jednako je dobar i na računalu. Nakon testiranja možemo reći da ga krase vrhunska igrivost i atraktivnost, te odlična izrada. Preglednost, brzina i igrivost su poboljšane do maksimuma kamerama koje kao da lete iznad igrališta i tako nevjerojatno glatko prate igru. Uz standardno veliku iscrpnost podataka o svim igračima i klubovima, odličan zvuk i grafiku te visoku igrivost ovaj hokej ozbiljno prijeti da simulacijama nogometa preotme veliki broj najvjernijih poklonika. I ovim proizvodom ELECTRONIC ARTS je dokazao da je u športskim simulacijama svakako jedan od najvećih autoriteta.

Fatal Racing



Nakon Need For Speeda počela je prava lavina automobilističkih igara. Jedna od zapaženijih, vjerujemo, bit će "Fatal Racing" Gremlin Interactivea. Za razliku od NFS-a koji se reklamira kao simulacija, Fatal Racing će biti čista arkada; gas do daske i sve drugo što se kreće izguraj sa ceste. Na raspolaganju će biti 8 automobila, svaki sa svojim voznim karakteristikama i 16 staza sa svim mogućim i nemogućim preprekama. Igra će imati poboljšanu umjetnu inteligenciju, te treba očekivati majstorske poteze računalom vođenih automobila. Vrlo atraktivna će biti i virtualna kamera, koja će pratit igru kao vrlo originalan i zanimljiv Replay. Naravno SVGA je uključen, kao i igranje do 16 igrača u mreži i 2 do 4 igrača na razdijeljenom ekranu (split screen), zatim ulasci u boxove, te štete na automobilima (blatobrani i gume zajedno sa dimom i iskrama lete na sve strane). Igru očekujemo početkom 12 mjeseca.





Heart of Darkness

Dok ste bili mala djeca sve je bilo moguće. Vaš omiljeni medo mogao se preko noći pretvoriti u ružno crvenooko, slinavo zubato čudovište, a vaše bijele plahte u fantomske duhove koji plešu zidovima vaše sobe. Ako ste sve to zaboravili, podsjetit ćete se ponovo, jer je u Heart of Darknessu opet sve moguće. Način igranja je jump'n'run, znači jurnjava kroz 7 različitih i ogromnih 3D svijetova snova, sa divnom renderiranom grafikom i stupnjem interaktivnsti kakav si ne možete ni zamisliti. Glavni junak Andy, mali mamin dečko ide na putovanje u samo srce tmine (heart of darkness) da se suoči sa svojim najvećim strahovima. Trčite, skačite, pucajte kroz najstrašnije i najdivnije labirinte, nadrealistične pejzaže, rješavajte zagonetke i pokušajte zaustaviti sve one zvijeri, gobline, i duhove koji vas sprečavaju da doživite još jedan dan.



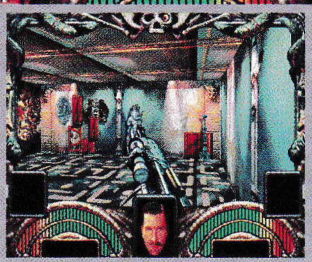
Anvil of Dawn

NEW WORLD COMPUTING, tvorac RAVENLOFTA i MENZOBERRANZANA priprema novi FRP. ANVIL OF DAWN bi se trebao pojaviti krajem ove ili početkom sljedeće godine. Trebao bi imati preko 100 likova i čudovišta, real time akciju te mnoštvo zagonetki i zamki. Vi ste u ulozi jednog od pet vrhunskih igrača koji su preostali nakon što je zla vojska zlog WARLORDA pokorila Zemlju. Na vama je, naravno, da sve preuzmete u svoje ruke i ispravite stvar. Ljubitelji FRP-a u slast.



INFO



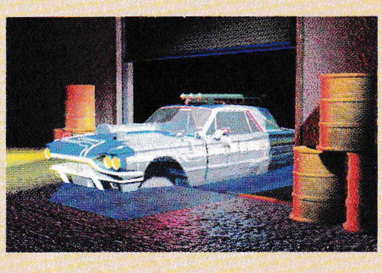


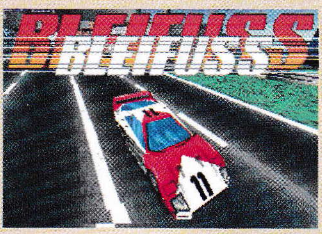
Cult of Cthulu

Novi proizvod ARKHAM SOFTWAREA reklamiraju kao 3D virtual reality igru. Naime, riječ je o još jednom DOOM klonu, s kilometrima hodnika i tonama spodoba. Igra je napravljena u 640x480 rezoluciji, po scenariju H.P.Lovecrafta CTHULHU MYTHOS.

Quarantine dobiva nastavak?

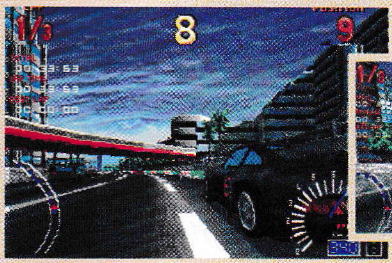
Quarantine i Megarace dobili su dijete. Barem tako izgleda najnoviji Virginov proizvod ZONE RAIDERS. Radnja igre odvija se u budućnosti gdje vi vozite hovercar, auto-lebdjelicu, koja nosi toliko naoružanja te je pravo čudo što još uvijek lebdi. Imate 15 staza u potpuno 3D okruženju na kojima uništavate sve što se miče. Međutim, ovaj put su na nišanu predstavnici reda i zakona pa ako vidite kojeg čuvara ili policajca, sakupite koji bod više. Pridodamo li tome i mogućnost igranja u mreži ili preko modema što još reći, nego pošaljite svom prijatelju jednu raketu telefonom u njegovu sobu.



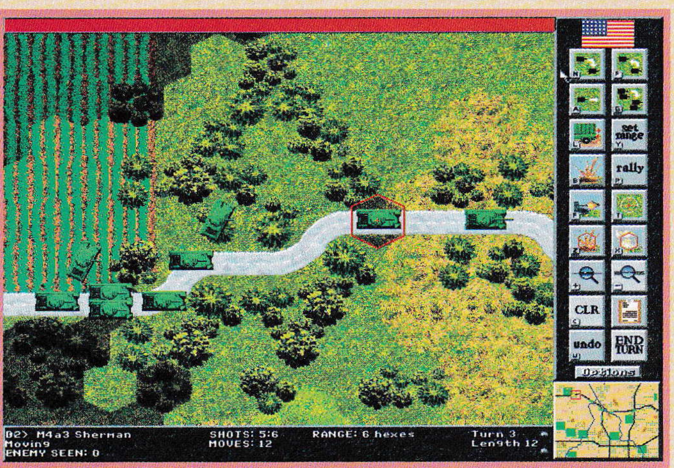


Može li Virgin bolje?

Za Njemačko tržište BLEIFUSS, a za Američko SCREAMER, svejedno. Važno je samo to da se radi o novoj igri koju VIRGIN priprema, a koja izgleda više nego dobro. Nakon igara NEED 4 SPEED i FATAL RACING ovo je zasigurno najbolja vožnja koja će obradovati svakog ljubitelja brzina. Odlike ove igre su brzina i odlična grafika. Uz nekoliko mogućnosti izbora pogleda na stazu važno je napomenuti da utrku, koju vozite u gradu, vozite doslovce između nebodera i zgrada. Dakle, nema više grada koji se nazire u daljini kao snijegovi Kilimadžara. Dok vozite punim gasom neboderi oko vas fijuču kao meci. Auti se u zavojima tako vjerno zanose te je osjećaj vožnje prvorazredan. Autori su osobitu pažnju posvetili scenama prevrtanja i razbijanja auta, tako da te opasne situacije postaju pravi užitak. Bez obzira kojim jezikom govore, Hackeri širom svijeta razumijeti će ovaj izazov-BLEIFUSS.





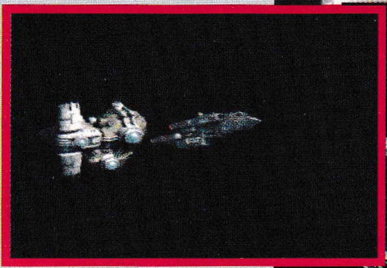


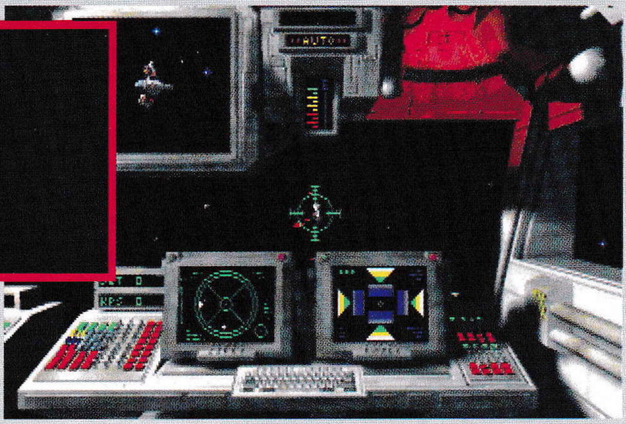
Stiže nastavak Panzer Generala!

Sjećate li se PANZER GENERALA! Da, naravno! Tko je god igrao tu odličnu strategiju zasigurno je neće tako lako zaboraviti. Ne samo to, nego vjerojatno i dalje sa nestrpljenjem čeka da se pojavi nastavak ili barem neka druga tako dobra strategija. Radosna vijest koju vam HACKER priopćava je da se pojavio nastavak - STEEL PANTHERS.

I ovim proizvodom SSI je dokazao da mu nema premca u strategijama. STEEL PANTHERS počinje u Poljskoj 1939.godine, ali ako vas ne zanima II. svj. rat možete odabrati opciju III. svj. rat i pokušati preživjeti ga. Osim europskih bitaka možete izabrati i rat na dalekom Pacifiku, gdje su se sukobljavale tri strane: Rusi, Japanci i Amerikanci. Svaku od tih strana možete povesti u borbu protiv drugih. Morate priznati da bi sukob japanske i ruske tehnologije mogla biti zanimljiva stvar. Europskih misija imate 42, a pacifičkih 20. No, ukoliko vam to nije dovoljno imate i mogućnost izgradnje misija po vašoj volji. Imate li prijatelja koji dijeli vaše mišljenje o strategijskim igrama moglo bi vas zanimati i to, da je STEEL PANTHERS moguće igrati preko modema te su vam sve slasti igranja u dvoje dostupne. Ali, za sve to trebate imati barem 486-33 i 8Mb RAMA.

ATEER





GORE: Bitku možete pogledati i s vanjskom kamerom, iz različitih kutova.

ni k na ratnoj stazi!

ar no ime govori da se nalazite atr og poduzetnika, ovog puta an oj graničnoj zoni između thi carstva i ... neistraženog.

koje su se uspjele spasiti iz svojih vozila pa ih možete na nekim stanicama prodati kao roblje. Jedina loša stvar je što Tractor Beam zauzima jedno od mjesta predviđenih za oružje.

Jump Drive - neophodna stvar za prelazak iz sustava u sustav. Na navigacijskom ekranu (tipka N) postoje oznake NAV POINT (okrugle) i stanice (kockaste). Nav Pointi su u većini slučajeva "prolazi", plave maglice u koje je potrebno uletjeti i pritisnuti J(ump Drive) da biste prešli u željeni sustav. Repair Droid je vrlo koristan robot koji polako, ali sigurno popravlja sva oštećenja unutarnje opreme vaše letjelice. Vanjski oklop i oružje morat ćete popravljati kod Ship Dealera.

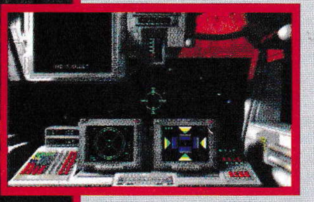
Proširenje skladišnog prostora će vam vrlo brzo biti potrebno da biste mogli trgovati većim količinama robe. Njegov sadržaj možete pregledati tipkom M i brojevima.

Odijel softvera sadrži 9 vrsta radara i 5 navigacijskig mapa. Pošto igra započinje u Humbolt kvadrantu, mapu tog kvadranta već posjedujete. Ostale 3 mape bit će vam potrebne da biste se mogli kretati iz sustava u sustav i iz kvadranta ukvadrant, kad to bude potrebno. Petu mapu čine sve četiri mape zajedno pa je nju najisplativije kupiti.

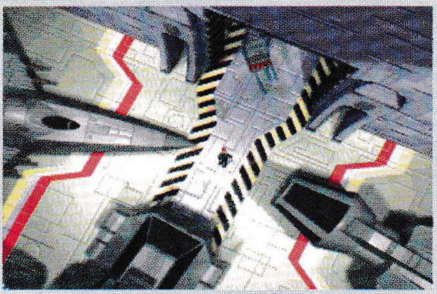




+,-	*ubrzavanje, usporavanje*
F1	*pogled ravno*
F2	*pogled lijevo*
F3	*pogled desno*
F4	*pogled unatrag*
F5	*stražnja kupola ili gornja*
F6	*donja kupola*
F7	*kamera na projektilu on/off*
F8	*pogled izvana-straga*
F9	*pogled izvana-odozgo brojevi oružja (laseri, topovi)*
G	*guns (laseri, topovi)*
W	*oružje (torpedo-missile laseri ili traktor beam)*
Tab	*afterburner*
E	*enemy*
R	*izvještaj o oštećenju*
T	*mijenjanje mete*
I	*posebni nišani*
P	*pauza*
A	*automatski prelaz do željenog nav. pointa*
S	*spuštanje, podizanje štita*
L	*lock*
X	*izbacivanje tereta*
C	*komunikacija*
V	*pogled na metu*
Y	*zumiranje pogleda na metu on/off*
N	*navigacijska mapa*
ESC	*izlaz iz navigacijske mape*
ALT+O	*options*
ALT+D	*samouništenje*
Enter	*ispucavanje torpeda, projektila*



Radari su podijeljeni u tri namjenske skupine, no tu vrijedi ona stara-koliko para, toliko i muzike. Radari su prilično ranjivi te ih je potrebno redovito provjeravati i popravljati, sve dok ne kupite Repair Droida. Jedino Centurion ima posebnu "haubu" kojom štiti radar. Bolji (i mnogo skuplji) modeli radara razlikuju i prepoznaju sve što im je u dometu-prijatelje obilježavaju plavom, neprijatelje crvenom, ispuštenu robu narančastom, projektile žutom bojom. Imaju mogućnost L(ock) "fiksiranja" mete tako da će vaši projektili sigurno slijediti i pronaći svoj cilj, i jednu vrlo korisnu funkciju-pritiskom na I uz stalan nišan pojavljuju se i dodatni nišani koji vas točno upućuju gdje trebate gađati. Naime, kako se i vi i neprijatelj stalno krećete, stalan nišan zapravo "kasni". Dodatni nišani idu ispred cilja ma kako i kuda se on kretao, a to je i pravo mjesto za pucanje. Svako oružje (laseri,topovi...) ima svoju posebnu boju nišana. Na trnovitom putu do bogatstva i uspjeha ometat će vas razni neprijatelji, nailazit ćete na vjerske fanatike, plaćenike, policiju, pirate, Kilrathije, saveznu policiju... Oni će vas napadati letjelicama Talon, Demon, Paradigma, Stilleto, Garthri...Važno je da svoje vozilo stalno nadograđujete jer kako igra napreduje neprijatelji postaju sve jači i brži.



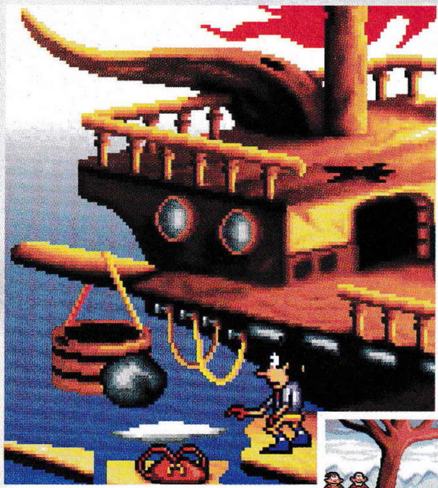
Kad konačno kupite letjelicu snova i odgovarajuću opremu, prošećite do New Detroit sustava, na istoimenu bazu (to ćete već u nekoliko verzija čuti od barmena), navratite u bar i popričajte s čovjekom za stolom. Ovdje igra doživljava preokret, dobiva novu dimenziju, a o igrivosti da i ne govorimo. Tko god još uvijek nije zaigrao ovu izvrsnu igru neka pokuša jer će se izvrsno zabaviti.

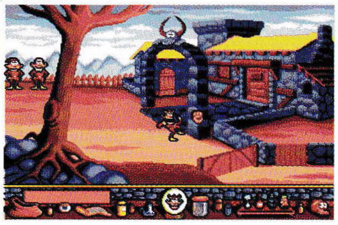
Rovišćanac Mišo

Gob

Trilogija G

Stariji Hackeri vjerojatno su
natijih klasika Sierrinih av
mlađe, koji nisu imali pril
kratkog pregleda svih tri
endarne serije.



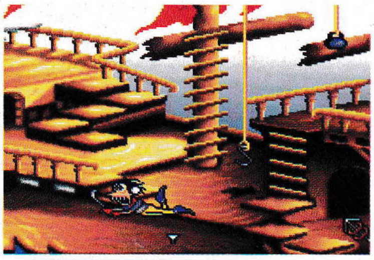


Još i danas, uz brdo CD-a koji nas obasipaju, Goblinsi i dalje predstavljaju igru sa prihvatljivom šarenolikom grafikom u VGA od 256 boja. Vjerojatno se pitate zašto je ova trilogija tako poznata. Razlog je vrlo jednostavan, sva tri dijela obiluju odličnim humorom i zanimljivom radnjom te zagonetkama.

Tko su Goblini?

Goblini su mala šaljiva i dobroćudna stvorenja koja svijet ne shvaćaju ozbiljno, mogli bi ih usporediti sa znatiželjnom dječicom. Vrlo su domišljati (hmmm) i razne predmete s lakoćom koriste na najčudnije načine. Zavisno od dijela koji igrate, imate na raspolaganju od jednog do tri goblinsa koji jedan bez drugog nisu ništa, i samo uzajamnim nadopunjavanjem i pomaganjem mogu obavite svoj zadatak.

Goblinsi se međusobno ne razlikuje mnogo, osim po originalnom sarkastičnom humoru i novim zagonetkama koje vam stoje na putu do cilja. Grafika i zvuk su manje- više jednaki, osim u trećem dijelu gdje je nadopunjena i poboljšana raznim sličicama. Pogotovo je smiješno njihovo glasanje - skvičanje, mrmljanje. Svaki put kada im nešto pođe ili ne pođe za rukom rade grimase koje stvarno mogo nasmijati čovjeka (navlačenje jezika, salto, mahanje glavom poslije primljenog udarca itd.). Humora ima zaista u izobilju, i po tome je trilogija među najboljim avanturama ikad napravljenim. Zajednička karakteristika svih triju nastavaka Goblinsa je domišljatost u rješavanju problema. Trebat će vam dosta razmišljanja, često i nelogičnog, ali kad malo bolje pogledate i sipatičnog. Često će nešto što jedan karakter nije u stanju učiniti, moći učiniti baš onaj drugi.



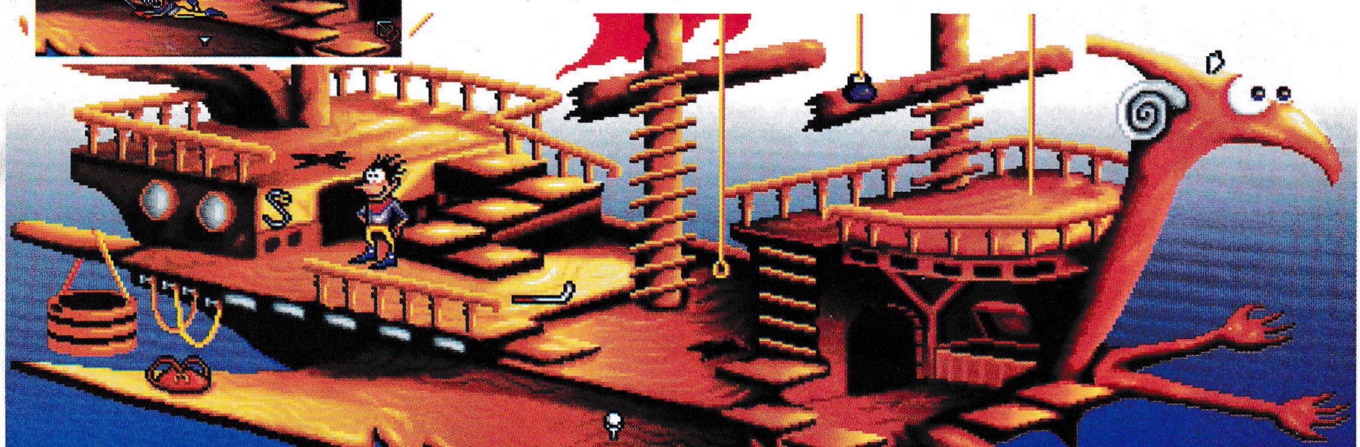
Gobliiins



Na jednom obiteljskom ručku kralju lijepe Goblin - zemlje dogodilo se nešto zaista čudno. Počeo se smijati, urlikati od boli. Krivac je jedna osoba, sa vodoo - lutkom kralja, koja mu se zbog nekih razloga osvećuje. Tri su se hrabra goblina prijavila da nađu krivca i primjereno ga kazne za taj strašni zločin. Svaki od njih trojice ima posebne sposobnosti. Jednan od njih je početnik - čarobnjak koji uglavnom povećava, smanjuje i pretvara predmete iz jednog u drugi. Drugi je snaga družbe i on rješava sve fizičke probleme. Treći je glava družbe, najpametniji i može obavljati različite funkcije, pa čak i nositi i upotrebljavati predmete. Goblins I. su posebni po tome što ako uradite neku pogrešnu radnju gubite energiju i ako energija dode do kraja završavate igru. Napomena: ako je greška katastrofalna i zbog nje vam pogine jedan član također ste izgubili. Još jedna posebnost Goblinsa je ta da na drugi ekran možete prijeći, samo ako ste uradili određene akcije na prethodnom. Morat ćete mnogo puta pokušavati, akciju ponavljati sa različitim likovima jer samo je jedan predodređen za odredenu akciju; tako npr. samo Glupko (snagator) može svojim udarcem srušiti rog sa lubanje goveda itd. Uspoređivan sa ostalim Goblinsima ovaj prvi dio je najlošiji, no mnogo stvari su poboljšane u druga dva dijela.

Gobliiins II

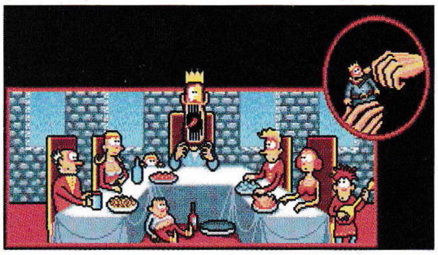
Jadan kralj Goblin-zemlje ponovno ima neprilika. Neki zlikovac



liiins

ja Goblinsa

su čuli za jednu od najpoz- avantura, Goblinse. Za one prilike čuti za Goblinse, evo h triju dijelova ove zaista leg-



oteo je kraljevog sina, a dvojica mladih goblina hrabro su istupili i obećali učiniti sve što je u njihovoj moći da mu pomognu i vrate sina. Za razliku od prvog dijela u ovom kontrolirate dvojicu goblina. To su Winkle i Fingus i kao u prošlom dijelu,





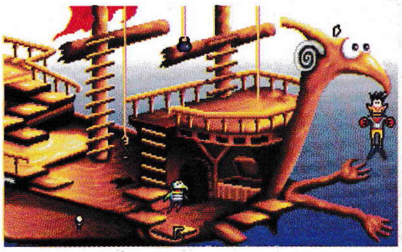


GORE: Winkle i Fingus pokušavaju razriješiti prvi scenarij Gobliiinsa 2.

samo uzajamnim pomaganjem mogu doći do cilja. Ovaj nastavak donosi nekoliko poboljšanja. Najvažnije je to da imate tri džokera tj. tri puta možete zatražiti računalo za pomoć. Vaši junaci ne mogu poginuti, mogu biti spljošteni i sl., ali ne gube. Također niste uvijek vezani za jedan ekran, već možete ići na nekoliko lokacija i rješavati probleme. Winkle je ovdje gluplji i nije baš uspješan u diplomaciji (razgovaranje sa drugim likovima u igri) i umnim zadacima. Spretan je i jak, dok je Fingus dobroćudan goblin, vrlo pametan. Što se tiče grafike i humora nema većeg poboljšanja u odnosu na prvi dio, osim gore navedenih dodataka.

Gobliiins III

Kao da se broj goblina smanjuje s brojem nastavka. Ovdje vodite samo jednog goblina, Blounta, no tijekom igre pomagat će vam vrlo simpatična i smiješna papiga Chump, koju ćete tijekom igre osloboditi. Džokeri su ostali, samo ih sada ima pet. A također su tu novine koje smiješnim tekstom i slikama prate vaše napredovanje. Prvi vaš cilj je spustiti se sa lebdećeg broda da biste na Zemlji upoznali ljubav svog života. Oslobodivši je, lopov krade njen medaljon i vi se bacate u potragu za njim. Kasnije ćete čak moći i upravljati Blountovom djevojkom.



Goblinsi III su najbolji dio grafički, a i po humoru. Ljubitelji avantura, ako niste igrali Goblinse moja preporuka je - zaigrajte ih što prije jer ćete se dobro zabaviti ali i nasmijati.

Ivan Rubelj

GOBLIIINS 3
Sierra

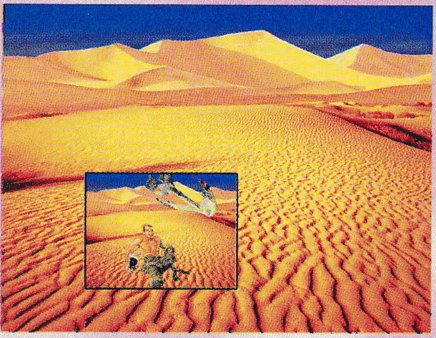
- A500, A500+, A600, A1200 CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	61%
Grafika	84%
Igrivost	76%
Ideja	79%

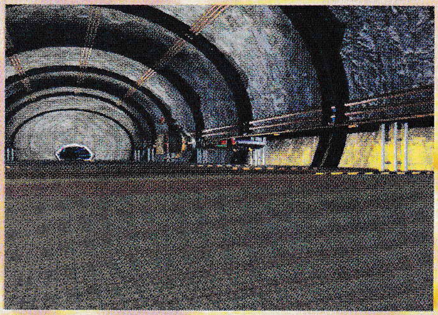
UKUPNO 83%
Igrano na: PC586/120, 8 MB, 10 MB HDD



Last D



Pod pokroviteljstvom Sierre, francuska softverska kuća Coctail Vision (koje se sjećamo po igrama Goblins, Inca, Lost in Time, koje se meni osobno nikad nisu sviđale) okušala se u izradi svemirske pucačine, simulacije, opere i za njih mnogo bliže i uspješnije - avanture. Ukratko, Last Dynasty nalazi se na dva CD-a, na prvom dolaze isključivo borbe u svemiru, dok na drugom imamo avanturističke dijelove. Prva pomisao: super, dobivamo dvije igre u jednoj, ali nakon provedenih nekoliko sati uz nju oduševljenost je brzo splasnula. No, pogledajmo prvo priču. Dva genijalna tridesetogodišnjaka, Mel i Dok, pokušavaju bezuspješno svojim malim izumima kontaktirati bilo kakav oblik života iz svemira. I kad su već mislili da su sve nade izgubljene, dolazi im iz dalekog svemira poziv za SOS od jednog nepoznatog svemirskog broda. Naravno, njih dvojica jure na zakazano mjesto susreta i bivaju pokupljeni i odvezeni u svemir. Nakon par intergalaktičkih događaja i zavrzlama Mel otkriva da u njegovom mozgu počiva misteriozna bit čitavog svemira, poznata kao "Total Power". Koristeći tu snagu Mel mora, naravno,



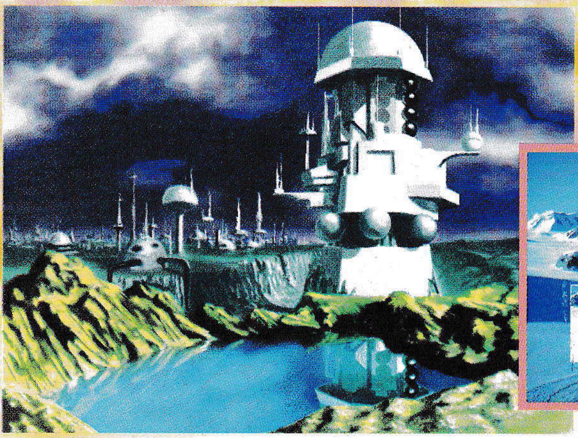
Last Dynasty	69%
Star Crusader	73%
Renegade	81%
Tie Fighter	92%
Wing Commander 3	94%

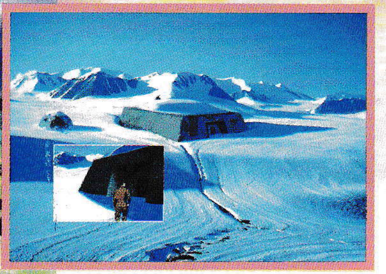
uz pomoć nerazdvojnog prijatelja Doka ujediniti stanovnike svih planeta u borbi pretiv svemogućeg zla.

Let the games begins

Prvi dio (nalazi se na prvom CD-u) sastoji se od mješavine digitaliziranih animiranih sekvenci i svemirskih borbi popularno podijeljenih u misije. Pošto je igra nova odmah pomišljate na FMV (Full motion video) preko cijeloga ekrana (nešto kao Wing Commander 3), međutim, već tu počinje prvi kiks. Animacije su, bez pretjerivanja, veličine poveće poštanske marke i još uz to pokreću se sa najviše 5 fps (frames per second: sličica u sekundi). No, možda je tako i bolje jer dva glavna lika glume glumci koji su, vjerojatno, bili neuspješni na pravim filmskim audicijama te ih je neko preko veze ugurao u Last Dynasty. Uloga Mela dodijeljena je glumcu kojem ona paše isto kao i Macaulayju Culkinu (Home Alone) uloga Terminatora. Da ne biste,možda, pomislili da općenito u igrama glume glumci druge ili treće klase, mali podatak - danas je postao trend među kvalitetnim glumcima da se pojavljuju u kompjutorskim igrama. Svi se sjećamo Mark Hamilla, Malcolm Macdowella, Tie Carrere, Margot Kidder, a najnovija Originova igra, nastavak Privateera, " The Darkening" uposlit će glumce kao što su Christopher Walken, John Hurt i Jurgen Prochnow. Čak se nešto šuška da bi se i Robert De Niro trebao pojaviti u nekoj zasad još nepoznatoj igri. Živi bili pa vidjeli.

Situacija u svemiru, među letjelicama, nešto je povoljnija. Istina je, ne radi se o SVGA grafici, brodovi nisu renderirani niti su Gouraud osjenčani, ali ipak osjećaj leta i borbe dovoljno je





Lijevo: Ovo je kula! DOLJE: A ovo dolje je snijeg.

Sierrina

Kao što vjerojatno svi znate mjeseci radi igre samo za Wi puno različitih igara, ali te svemirsku pucačinu u "pr zajedno da li se Last Dynasty te vrste igara- Wing Comma Fighterom čiji je domaćin bi neizbježni kralj bez krune -

Zašto da:
Igru krasi primamljiva ideja umotana u šuškavi šareni celofan predivne SVGA grafike i digitaliziranog govora. Velika količina animacija (pohvala za količinu, a za pokudu pogledaj "zašto ne").

Zašto ne:
Igrivost je vrlo nika, a pojedine misije su "boli glava" teške. Animacije 2x2 cm, kvalitete prethistorijskog doba. Nemogućnost igranja joystickom u Windows 95.

dobar da se ponekad zadubite i uživite u samu akciju. Svemirskih brodova ima dovoljno (20 različitih vrsta), maštovito su i originalno napravljeni. Vi- kao Mel vozite saveznički lovac "ARROW", okosnicu zračne sile savezničkih snaga, koji je opremljen s četiri vrste naoružanja:

Laseri:
stalno su na raspolaganju, ali im je potrebno određeno vrijeme za punjenje,tako da u borbi računate s time.

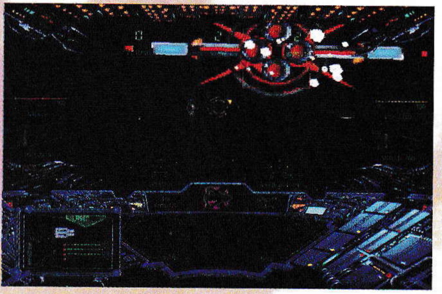
Rakete:
dalekometno oružje, vrlo korisno u uništavanju grupe neprijateljskih letjelica.Raketa eksplodira u svemiru, ali uvijek u dometu neprijateljskih snaga.

Daljinski kontrolirane rakete:
koriste se za uništavanje brzih neprijateljskih lovaca.Nakon odabira nišanski kursor se zaustavlja zajedno s prodornim beepom na željenom neprijatelju i malo kasnije "booom"!!!

Dynasty

a dinastija

znate, Sierra zadnjih nekoliko Windows platformu. Bilo je tu tek sada, po prvi put imamo "prozoru". Zato pogledajmo nasty može mjeriti s klasikama mmanderom 3, X-Wingom, Tie bio i još će biti stari, ali i - DOS.

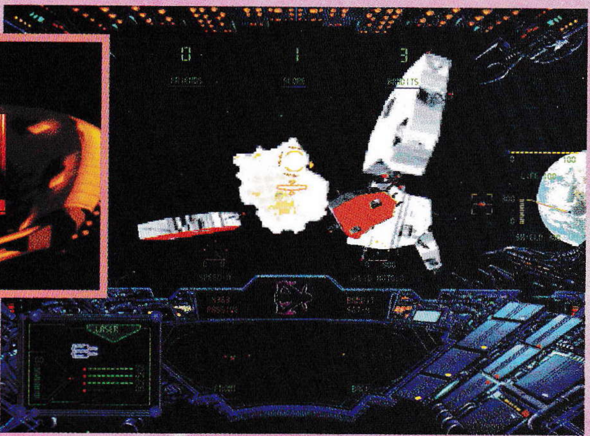


Uspješnost ove rakete je 100%.

Leteće mine:
vrlo su korisne kada vas progoni neprijatelj. One se ispuštaju odozada i lebde u svemiru. Eksplodiraju samo u kontaktu s neprijateljskim letjelicama.

Uz ova oružja uvijek posjedujete i pomoć brodskog računala s vrlo privlačnim ženskim glasom. Međutim, ponekad i nepogrešivo računalo zna "zabrljati". Npr. u teškim borbama kad je smrt na vidiku "ona" se svečano oglašuje s porukom Melu:"Okreni brod i bježimo odavde!" , iako je i vrapcima na krovu jasno da izlaza odavde nema, osim u mrtvačkom kovčegu. Kako su pojedine misije vrlo teške, tu rečenicu ćete čuti desetine puta i jedini je razuman potez (osmi udaranja računala nogom) isljučivanje zvučnih efekata. Kad smo već kod zvuka, moram napomenuti da je on vrlo dobar, pogotovo muzika, koja svira stalno i prati sve misije posebnim filmskim ugođajem (atraktivne





GORE:
Čuvene Windows animacije veličine poštanske marke zadivit će svakog filiatelistu.

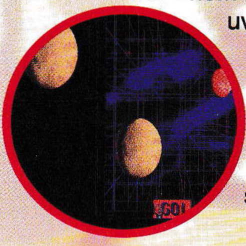
orkestralne dionice).

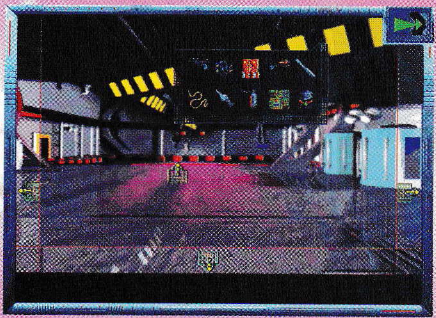
Volite li avanture?

Pošto ste odigrali sve borbene misije, na zahtjev računala ubacujute drugi CD, gdje se nalazi avanturistički dio. Radi se o avanturi iz perspektive

> *Windowsi za igranje, da ili ne?*
> *Iako Windowsi 3.1 danas nemaju nikakvih šansi za opstanak zahvaljujući novim Windowsima 95, pogledajmo možda po zadnji put dobre i loše strane igranja u prozoru.*
> *Za:*
> *- vrlo laka instalacija i pokretanje same igre (dupli klik na njezinu ikonu na desktopu ili programskoj grupi), nema poteškoća sa biranjem i uštimavanjem zvučne kartice, mogućnost biranja željene rezolucije (od 640x480 na dalje)*
> *Protiv:*
> *- teška i nepotpuna deinstalacija (nislim samo na igre koje nemaju ugrađen Uninsatller), grafički je engine Windows 3.1 vrlo spor (animacije u malim prozorima, slabi i skakutavi skrol ekrana itd.) i to je ujedno najteža, ali na žalost i naj nepopravljivija greška starih Windowsa.*

prvog lica, kakve su otprilike Lost Eden ili Under a Killing Moon. U uputstvima koja dolaze uz igru piše da je svemirska stanica u kojoj se odvija ovaj dio igre najveća od svih viđenih u dosadašnjim igrama. Međutim, meni se ona nije činila veća od moje sobe u kojoj sada ovo pišem. Interface je jednostavan i sastoji se od tri naredbe: Look, Take, Use i strelica za kretanje u sva četiri smjera. Igra se odvija u realnom vremenu, tako da nemate uvijek previše vremena za razmišljanje, i to uvijek imajte na pameti. Što se tiča hardvera, Last Dynasty je optimiziran za 486 DX2/66 s 8 MB RAM-a i double speed CD ROM-om, ali će





mu dobro doći i koja konjska snaga više. Za kraj: oba igračka dijela možda nisu najgora koje sam vidio, ali ipak mogli su biti puno, puno bolji. Možda bi Coctail Vision napravio puno bolju igru kad bi se držao samo jednog žanra umjesto kombinacije oba. Znate onu narodnu, bolje jedan CD u playeru nego dva na polici.

Hrvoje Kablar

LAST DYNASTY
Sierra

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	86%
Grafika	89%
Igrivost	64%
Ideja	79%

UKUPNO 61%
Igrano na:
PC486/100, 8 MB, CD ROM





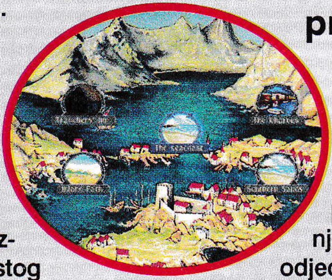
Magic: The Gathering



Čarobni svijet

Ako vam je dosta lutanja tamnicama i prljanja ruku krvlju kojekakvih nakaza, evo prave stvari za vas. Ideja je ista, ali rješenje je znatno elegantnije... Riješite to kartama.

Svi smo se već nagledali raznoraznih igara (frp tipa) u kojima smo pretražili niz mračnih hodnika, "poklali" bezbroj protivnika, riječju ludo se zabavljali. Microprose nam priprema nešto potpuno novo, barem u svijetu kompjutorskih igara, a to je MAGIC: The Gathering. Igra je u biti kompjutorizirana verzija u svijetu vrlo poznate trading card igre istog naslova, koja kod nas možda i nije najpoznatija, ali će zahvaljujući Gatheringu to svakako ubrzo postati. No, što je to zapravo trading card igra? Stvar je u tome da svaki igrač sakuplja kartice raznih magija koje koristi u borbama s neprijateljima ili ih mijenja s ostalim igračima kako bi popunio svoju "kolekciju" magija određenog polja djelovanja, koje se odabire pri kreaciji lika. Sve to skupa možda i ne djeluje osobito zanimljivo, ali je svakako užasno zarazno jer jednom kad se špil počne puniti, a stupanj čarobnjaka rasti, pa kad se naleti na nekakvog početnika s par bijednih kartica i na njemu iskali sav bijes, svi odjednom žele više i više.

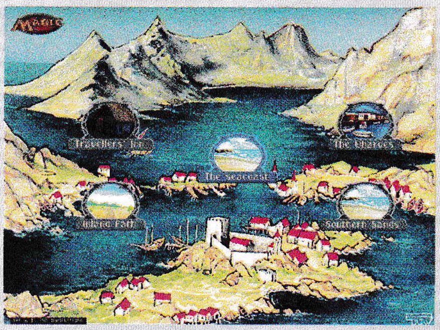


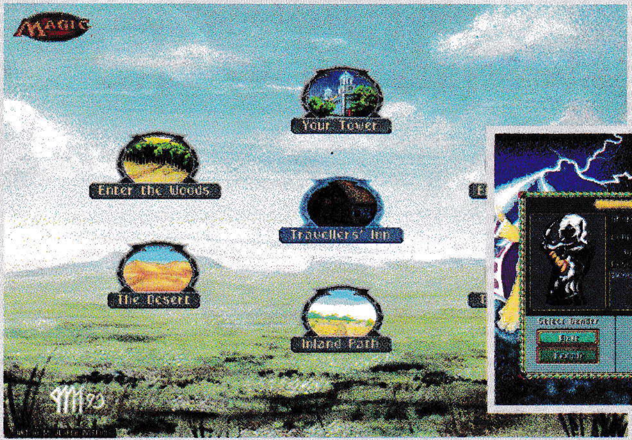
Dodamo li tome i opciju on-line igranja putem mreže, koja nam daje mogućnost razmjene i igranja s neograničenim brojem živih protivnika te bezbroj avantura i potraga u single player modu, zabava i neprospavane noći su osigurane. Općenito, igra je vrlo detaljna tako da već pri kreaciji lika imamo velik izbor - od polja čarobnjakova djelovanja, do različitih frizura, oklopa, narukvica, rasa i ostalih detalja koji čine vaš lik jedinstvenim, dok krajolik predstavljaju prekrasne slike u visokoj rezoluciji potpisane od najvećih majstora "fantasy" slike. Sama se igra sastoji u šetuckanju od lokacije do lokacije te posjećivanju krčmi, u kojima se uvijek čuje pokoja zanimljiva novost ili započinje opasna avantura. Upravo na takvim mjestima slušat ćete priče o legendarnim predmetima velike vrijednosti oko kojih će se vrtjeti vaša slijedeća avantura. Putovat ćete pustinjama, začaranim šumama, mističnim planinama, a kada naletite na neprijateljski raspoložena protivnika u igru ulazi vaš špil teško skupljenih kartica. The Gathering će svakako imati visoku igrivost jer igra je zapravo vječna, a ideja neistrošiva. U tome je i prava snaga The Gatheringa jer je on zamišljen kao društvena igra nevezana za jednu priču, koja jednom odigrana postaje krajnje nezanimljiva. Ova se igra može igrati upravo onoliko dugo koliko nam mašta dozvoljava, a sama bit igre jamči stvaranje velike grupe ovisnika pa čujete li nekog kako očajava u stilu "...zašto nikako ne mogu dobiti Aspect of a Wolf....", znat ćete o čemu se radi...

Dario Rakovac

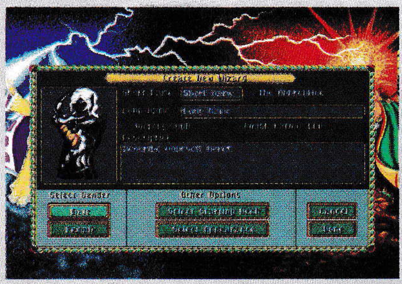


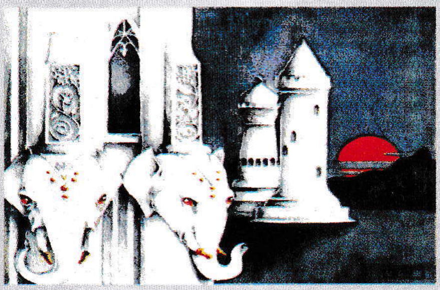
GORE:
Protivnika će te umjesto mačem srezati kartama.





DOLJE:
Ovako počinje vrlo detaljna kreacija vašeg drugog "JA"..





Brzo kao munja!!!

U uvodu autor navodi da igra koristi "Full screen texture mapping" (sve na ekranu je teksturirano), nove unaprijeđene funkcije za brzinu koje dopuštaju od 25 do 50 sličica u sekundi, i 3D i 2D igračko sučelje. Osim toga igra posjeduje veliku realnost (karting vam baš i ne leži u zavojima), kvalifikacije prije svake trke, inteligentne računalom vođene igrače, kartinge od 100 ccm i 125 ccm, i tri paklene staze na kojima možete okušati svoje vozačke sposobnosti. Sada se sigurno pitate što je od svega toga istina. Moram vam reći - sve je to istina, ali Virtual Karting nudi čak i više. Amiga 1200 bez akceleratora je dovoljna za 25 slika u sekundi (toliko je imao i stari, dobri Lotus), što je dovoljna garancija da nema nikakvih trzanja. Virtual Karting nema gotovu pozadinsku sliku koju onda scrolla u zavisnosti od vašeg položaja, već koristi posve nove funkcije koje renderiraju pozadinu u realnom vremenu. Osim toga, prije svake trke možete se upoznati sa stazom, iz helihoptera. Računalom kontrolirani vozači nisu obični mulci koji su tu tek tako, već će vas, ako je potrebno, izgurati sa staze ili vam prepriječiti put samo da ih ne biste stigli. SVAKA vaša grešaka je uvijek kažnjena ako izletite sa staze (što će u početku biti vrlo često). Dakle dok se vi zabavljate "cross countriem", računala jure punom brzinom i nepovratno se udaljuju od vas. Vama u tim trenucima ostaje jedino nada da će se i oni provozati nekom od livada, što baš i nije jako realno za očekivati jer oni voze gotovo nepogrešivo.

Kad se igra učita pred vama se pojavljuje tri izbornika, te opcija za kvalifikacije i start trke. Prvi izbornik su opcije u kojima možete birati kako želite voziti (3D ili 2D), kakav mijenjač želite (automatski ili ručni), kako želite voziti(digitalnim joyjstickom, mišem ili analognim joystickom, što vam savjetujem). Drugi izbornik je "Select Track" gdje možete izabrati jednu od tri paklene staze. Treći izbornik je " Select Kart". Na izbor imate dva kartinga, 100 ccm i 125 ccm.



GORE: Najrealniji pogled na ovu superbrzu igru.



Bilo koji mod trke izabrali (3D ili 2D) na ekranu će vam se nalaziti pokazivać brzine, trenutnog broja okretaja, brzine u kojoj se nalazite, pozicija i popis svih završenih krugova sa pripadajućim vremenima. Izaberete li 3D trku možete birati između četiri vrste trodimenzionalnog pogleda ili možete prebaciti na 2D pogled. Dvodimenzionalno izvođenje je napravljeno vrlo dosjetljivo. Ekran se uvijek rotira tako da vi vozite prema gore, a osim toga se smanjuje (ubrzavanje) ili uvećava (usporavanje) s obzirom na vašu brzinu. Upravo zato su moguće vrlo precizne procjene, o čemu ovisi pobjeda ili poraz. Ova igra dokazuje da Amigi još uvijek nije mjesto u povijesti, već da ona ima potencijala kojima može konkurirati ostalim platformama. Izlazak Virtual Kartinaga je najavljen za početak studenoga, kada je autor najavio još dvije igre s ovakvom grafikom; to su Daytona klon i Descent klon, a za početak iduće godine najavljen je i Star Fighter. Sve ove igre će raditi samo na AGA Amigama, što je i razumno jer je Escom odlučio razvijati samo takve Amige.



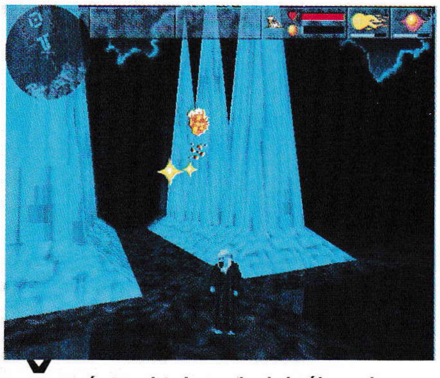


Felix

Virtual Karting, zvuči vrlo poznato, zar ne? Pa naravno, Microprose uskoro izbacuje na PC tržište svoju novu simulaciju kartinga pod imenom Virtual Karts. Virtual Karting je igra iste zamisli i gotovo jednakog izvođenja, namijenjena vlasnicima AGA Amiga.



VIRTUAL KARTING

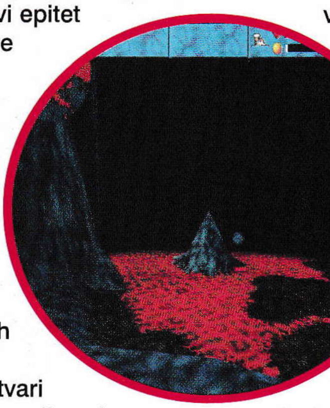




Pakleno p

Ako ste čarobnjak zarobl demonski vladar tog istog dimenzije upravo stigli, sam će spomenuta dimenzija obećavajućeg učenika kojeg nama magije...

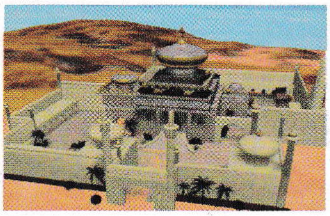
Šećete vi tako, gledajući svoja posla, bazarom kad odjednom nebo promijeni boju i pojavi se divovski lik demona Vissulutha, vladara podzemlja koji je skupivši dovoljno snage odlučio virnuti na površinu te ugrabiti par stotina duša za svoje mračno carstvo... Ubrzavši "malo" korak, junački šmugnete do svoje kućice, zalupite vratima i ispustite razočarani uzdah. U tom trenutku soba se stane puniti mističnom svjetlošću i pred vama je duh vašeg tragično preminulog učitelja koji vam je, upozorivši vas na Vissuluthov dolazak, po tko zna koji put otkrio toplu vodu i poslovično natovario posla preko glave. Ovdje prestaje još jedan prekrasno napravljen uvod iz Bullfrogove radionice, a nastavlja se još ljepša igra. Svi ste čuli za Magic Carpet. Pojavio se prije više od godinu dana, a još uvijek je pri vrhu raznih top-listi igara, a nerijetko ćete naići i na laskavi epitet najbolje pucačke igre desetljeća. Sve to skupa, naravno, nije slučajno jer Bullfrog je uzeo ne baš obećavajuću ideju i s njom stvorio spomenuto čudo. Dobili smo igru prekrasne i brze grafike, hrpu efektnih čarolija, opake protivnike i niz drugih stvari koje su nas doslovno prikovale uz stolicu i dale prekrasni crvenkasti ton našim sirotim očima. Nakon tako velikog uspjeha čarobnog tepiha potpuno je logično da se pred nama pojavio nastavak ove fenomenalne igre koji je brži, ljepši i bolji od svog prethodnika. Zašto bolji? Jedna od stvari koja je, barem po mom mišljenju, bila loša kod prvog Carpeta je užasna monotonost. Monotonost stoga što je svaki od pedeset nivoa bio na isti kalup. Uvijek ste kretali od nule, polako jačali dvorac i skupivši dovoljno mane, a istovremeno ostavši u jednom komadu, završavali nivoe. Stvar je OK, ali ubrzo dosadi. A da nisam usamljen u takvom razmišljanju, dokaz je činjenica da je u dvojci taj aspekt igre potpuno drugačiji pa su novi nivoi više u obliku zasebnih misija u kojima nekad treba skupljati manu, nekad naći nekakav scroll, a nekada pronaći i ubiti nekakvo čudovište. No, nije to jedina novost. Pored zasebnih misija tu su još i prekrasne noćne misije, podzemne misije u kojima lutate beskonačnim pećinama i prodirete dublje i dublje u Vissuluthov mračni svijet, a tu je i pregršt novih još opasnijih čudovišta, ali i novih, destruktivnijih i učinkovitijih čarolija kojima ćete pobijediti sile mraka i ponovno uspostaviti svjetsku ravnotežu. Kad smo već kod čarolija, bitna je stvar da niti one više nisu monotone. Naime, što čaroliju više koristite, postajete vještiji i vremenom svaka čarolija dobiva viši stupanj koji joj daje ili veću snagu ili "popratne" efekte (npr. čarolija kojom gradite dvorac na prvom stupnju samo gradi dvorac dok mu na drugom dodaje kupole s vatrenim loptama, a na trećem stupnju s munjama). Svaka čarolija ima po tri stupnja koji se polako pune i daju nam sve veću i neophodno potrebnu vatrenu moć.



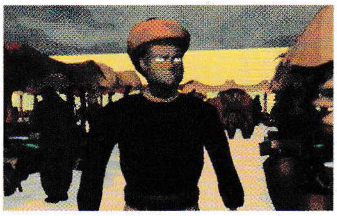
S tehničke strane, Bullfrog je u reklamama i najavama ponosno isticao čak 70% brži engine, ali potpuno je logična činjenica da se dio toga istopio u većem broju detalja tako da sama igra radi podjednako brzo kao i prethoda, što je zapravo čudo svoje vrste jer smo već navikli na nastavke igara koji s malim poboljšanjem traže znatno jači hardver. Dakle, straha nema. Ako vam je prvi Carpet radio dobro, s dvojkom sigurno nećete imati problema. Pored svega ovoga programeri su ispravili još jedan veliki nedostatak prvog dijela - snimanje pozicije. Kao što vjerojatno znate i sigurno vam se nije sviđalo, u Carpetu se usred nivoa nije mogla snimati pozicija. Isto tako,

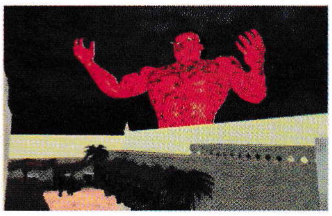


"oživljavanja" su bila ograničena pa smo često, poginuvši pred kraj, čupali kosu i gubili volju za daljim igranjem. Dečki iz Bullfroga užasno zabrinuti za naše živce ispravili su nehotičan propust i dali nam, neposobnim kakvi jesmo, opciju da ziheraški snimimo položaj prije ulijetanja u krvavu bitku. Upravo za takve, manje iskusne surfere, u igri postoji help opcija koju ćete nakon desetak minuta sigurno isključiti, ali ako ste prvi puta na tepihu koristit će vam mali pravokutnici koji se stalno pojavljuju na ekranu i govore što je što pred vama. Igru, ako imate 16 MB RAM-a i dovoljno jak procesor (P120), možete pokrenuti u SVGA grafici gdje je situacija ostala ista kao i prije jer je u visokoj rezoluciji čak i na najjačim mašinama igra nedovoljno brza dok je u tom slučaju u niskoj rezoluciji malo i prebrza. No, poznata je činjenica da je jako mali





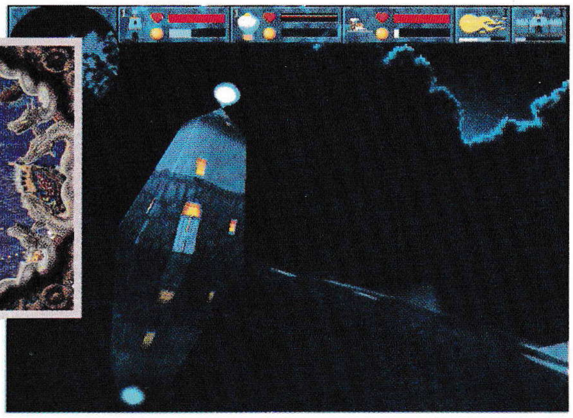








GORE:
Karta svijeta.



o podzemlje

oblj en u podzemlju i ako je
g podzemlja saznao iz koje ste
sam o je pitanje vremena koliko
a opstati... Tada se prisjećate
jeg ste nekoć podučavali taj-

broj igara u visokoj rezoluciji igriv jer strojevi to još ne mogu podnijeti, a programeri kažu: "...imate zato nisku rezu!". Što je, tu je. ali možemo biti sretni što postoji jedan Bullfrog koji i s niskom rezolucijom čuda stvara. Magic Carpet je poznat i po tome što je bio jedna od prvih igara koja nam je nudila opciju igre s nekom od VR kaciga, što je u trenutku izlaska igre bilo vrlo blisko naučnoj fanatastici, ali kako vrijeme teče polako prelazi u tužnu stvarnost. Tužnu, zato što je za takvu igru pored prilično skupe kacige potrebna i proporcionalno jaka mrcina

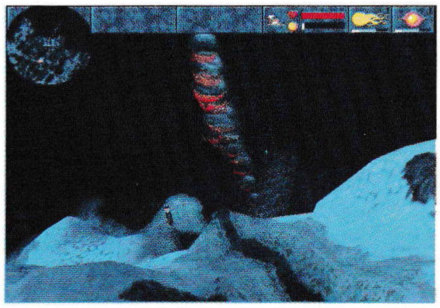


LIJEVO:
Skupljajte magičnu manu.



s puno RAM-a koja će to moći i tjerati. Da bi nam olakšali čekanje nekih ljepših dana, ponuđena nam je bila opcija nekakve 3D igre pomoću klasičnih crvenoplavih naočala što je na trenutke davalo dosta dobar osjećaj trodimenzionalnosti, ali je već nakon petnaestak minuta uzrokovalo užasan zamor očiju i glavobolju (kako li je tek s kilogram teškom kacigom i LCD ekranima točno pred očima?) pa nije čudo da se u nastavku od toga odustalo. Sada pored navedenih VR kaciga imamo opciju igre s tzv. I-naočalama koje su znatno jeftinije od kacige, ali budući ih u ovim krajevima još nismo vidjeli ne znamo kakav je osjećaj igrati s takvim tehnološkim čudom na nosu. Atmosfera je u igri i bez kojekakvih skupih naprava fenomenalna jer i dalje imamo nevjerojatan osjećaj slobode kretanja koji vam omogućuje da se potpuno uživite, pogotovo kad noću pod punim mjesecom letite iznad površine vode i derete fireballima po divovskim krijesnicama ili lutate podzemnom pećinom tik nad užarenom lavom kad vas odjednom obuhvati paučina i hrpa pauka nasrne na vas... Rječju, jedinstveno!

Recimo još što vam je u igri činiti. Spomenuti se kolega, Vissuluath, osilio i zaključivši da mu podzemlje više nije dovoljno provirio kroz pukotinu u tlu u namjeri da sam pogleda kako vani stvari stoje. Vidjevši da na površini ljudi smekšani dugogodišnjim mirom ne razmišljaju puno o podzemnoj opasnosti odlučio se za junački napad na "goloruki narod" koji mu se pokušao oduprijeti jedino oblakom dima nastalim nakon općeg bijega. No, u svom trijumfalnom raspoloženju Vissuluth nije primjetio vas, sada već



iskusnog čarobnjaka spremnog da stane na kraj svom zlu iznad i ispod površine tla. Tako ste dobili priliku da se kroz dvadeset i pet teških, krvavih nivoa polako približite demonovoj podzemnoj tvrđavi te pobjedivši njegovih sedam, po raznim dijelovima podzemlja, raštrkanih slugu na kraju izazovete i samog Vissulutha. Bijednik će dobiti što zaslužuje i svijet će ponovno biti u ravnoteži. Dakle, isprašite tepih i primite se posla!

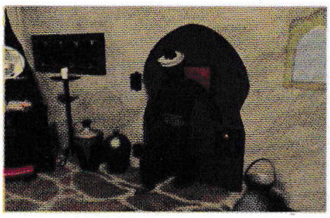
Dario Rakovac

MAGIC CARPET 2
Electronic Arts

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	91%
Grafika	94%
Igrivost	89%
Ideja	64%

UKUPNO 91%
Igrano na:
PC586/90, 16 MB, CD ROM











"Hura!", poviknut će okorjeli avanturisti, "Simon je stigao!" Ali je li to naš stari Simon?

Simon the Sorcerer II

the Lion, the Wizard and the Wardrobe

O lavu, čarobnjaku i ormaru

Nakon dugog i napornog čekanja, tvrtka Adventure soft se smilovala i napravila nastavak priče o mladom pripravniku za čarobnjaka, Simonu. Evo kako je završila prva igra: Simon je uništio čarobnjaka Sordida, spasio svog učielja Calypsa, i sam postao čarobnjakom. Zatim je otišao u drugu dimenziju i tamo nastavio živjeti mirnim, teenagerskim životom. Prošlo je nekoliko godina i Simon se vratio, ali sasvim slučajno. Do njegovog povratka došlo je zbog incidenta koji se zbio jedne mračne noci. Naime, dječak po imenu Runt oduvijek je želio biti čarobnjak. Te noci, proučavao je knjigu čarolija koju je kupio u selu, a koja je pripadala strašnom Sordidu. U vrhuncu napetosti u sobu je upao njegov otac koji je bio nepismen i nije podnosio da njegov sin čita. Oduzeo mu je knjigu, zapalio je na svijecu i bacio na pod. Zatim je pripríjetio Runtu da si izbije čarobnjake iz glave jer će i on cijelog života raditi na farmi kao i njegova braća.

"Kako mrzim oca i bracu", rekao je Runt. U tom trenutku pojavio se duh čarobnjaka Sordida i ponudio Runtu vladavinu nad cijelim svijetom ako mu ovaj pomogne vratiti se među žive. Nekoliko mjeseci kasnije Runt i Sordid pronašli su Simona i način kako doći do njega, jer samo tako Sordid može oživjeti.Oni su po Simona poslali čarobni ormar. Ormar se stvorio u Simonovoj sobi, a on je znatiželjno ušao u njega. Tada je sve zabljesnuslo i ormar se teleportirao u drugu dimenziju. Ovdje prestaje uvod i počinje sama igra. Nalazite se u gradu ispred neke trgovine. Ulazite u nju, i gle čuda, iza pulta stoji vaš stari učitelj, Calypso. On se u ovih nekoliko godina promijenio: postao je senilan i zbunjen. Tu je i njegova unuka, Alix. No promijenio se i Simon. Njegova čarobnjačka odora sada je moderni- ja,a svoju dugu kosu veže u rep. Vrijeme je utjecalo i na Simonov svjetonazor. On više nije balavac koji je spreman pomoći svakome, već sebični sadist koji obožava ponižavati ostale svojim sarkastičnim primjedbama. Naravno, on u početku nije svjestan toga da ga je Sordid dopremio tamo. U stvari, to saznaje pred sam kraj igre. Calypso vam saopćava da je ormar u kojem ste došli zapravo čarobna sprava za putovanje koja koristi posebno gorivo,i to vrlo skupo. Također saznajete da kralj ima malo ovog dragocjenog goriva u svojem trezoru. Dakle, vaš cilj je pronaci gorivo za ormar kako biste se vratili kuci. Igra je podijeljena na četiri dijela i u svakom od njih susrecete neke nove, ali i neke vec poznate likove. Tu je Swampling, močvarni čovjek koji je doselio u grad i otvorio fast food restoran MucSwamplings. U dvorcu srecete demone koje ste u prvom nastavku poslali kuci, u Pakao. Nailazite i na stare znance, crve koji su u neprestanoj potrazi za kvalitetnim drvom. U igru su (ne)vješto ukomponirane mnoge bajke, npr. priča o Zlatokosi i tri medvjeda ili priča o maču kralja Arthura. Igra je ispunjena ironičnim, ponekad i nepristojnim, humorom. Način upravljanja je vrlo jednostavan i u potpunosti prikazan ikonama. Veci dio igre moguce je prijeci korištenjem zdrave logike, ali su neki problemi tako zamršeni da ih možete riješiti samo isprobavanjem svega mogucega (npr. psa treba pretvoriti u papuče). U razgovoru vam je uglavnom ponuđeno više rečenica, no one se razlikuju jedino po tome koliko želite nekoga izvrijeđati. Obratite pozornost na igre riječima



GORE:
Još jedna vješto ukomponirana bajka koja govori o kraljevni i zrnu graška. Gurnite joj grašak pod madrac kako bi ste ju razbudili.







GORE-LIJEVO:
U trgovini šalama napravite masku Swamling-a i smrdljivu bombu (kako bi ste rastjerali čarobnjake).



koje vas mogu zbuniti i odvesti na krivi trag. Tako naprimjer, da biste postali Gospa od Jezera(?), morate priložiti kraljevski pečat (royal seal). No "seal" također znači i "tuljan", tako da se možete natezati s kraljem da biste dobili pečat, ne znajući da trebate pokupiti(?) okrunjenog tuljana koji se igra loptom samo nekoliko koraka od prijestolja.

Sve lokacije crtane su do najmanjih pojedinosti, tako da igra predstavlja pravi vizualni užitak. Zvuk je dobar, ali ne znači da nije mogao biti i bolji. Već pomenute duhovite igre riječima, jamstvo su da ćete u ovoj igri uživati.

Svaki avanturist koji ima imalo poštovanja prema sebi nabavit će ovu igru.

Zašto?

Nakon dužeg vremena, napokon nešto za opuštanje, zabavu i smijeh. Iako se igri ne može puno prigovoriti, užitak bi bio puno veći da su se programeri više potrudili oko zvuka.

Danijel Bižić

SIMON 2
Adventure Soft

- ☑ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ☑ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ■ MAC
- ■ SEGA MEGA DRIVE II
- ■ NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	69%
Grafika	81%
Igrivost	74%
Ideja	72%

UKUPNO 82%
Igrano na:
PC486/80, 8 MB, CD ROM



SOCCER SUPERSTAR

Nakon provedenog nedjeljnog poslijepodneva u Maksimiru dolazite kući, uključite računalo i

Razočarani rezultatom vašeg omiljenog nogometnog kluba želite smanjiti svoju srdžbu i nezadovoljstvo osvetivši se protivniku u novom nogometu Soccer Superstars Flair Softwarea iz 1994. godine. Na dobro napravljenom meniju, prvo odabirete da li ćete odigrati prijateljsku utakmicu ili svjetsko prvenstvo. Naime, igra je izbačena na tržište uoči Svjetskog nogometnog prvenstva u SAD-u prošle godine. Igru možete igrati u dvoje, jedan protiv drugoga ili jedan igrač protiv računala. Nažalost, ako igrate u dvoje morate imati joystick jer oba igrača ne mogu igrati na tipkovnici. Trajanje poluvremena možete postaviti na 2, 3, 4 ili 5 minuta, zatim možete isključiti ili uključiti muziku i zvučne efekte. Nakon što ste sve odredili, pritiskom na "start game" pojavljuje se ekran sa zastavama pa odabirete državu za koju ćete igrati. Naravno, Hrvatskoj ni traga. Zatim se može izvršiti zamjena igrača. Svaki igrač ima određeni broj točaka za brzinu, snagu i šut. Možete postaviti i raspored igrača na terenu i to u ovim formacijama: 433, 424, 442 ili 532. Nakon toga "tekma" može započeti. Igrači izlaze na teren i čekaju zvižduk suca. Na dnu ekrana nalazi se preostalo vrijeme utakmice, a na vrhu trenutačni rezultat i raspored svih igrača na terenu. Pritiskom na F3 možete se riješiti tih podataka i na cijelom ekranu prepustiti se samo igri. Igrači nisu tako loše animirani, ali ima nekih timova koji imaju prenapadno odabrane boje dresova (npr. tim Saudijske Arabije ima fluorescentno zelene dresove). Igrači Kameruna su svi tamnoputi,a svi švedski igrači su plavokosi.

Igrače vodite kursorskim strelicama, a loptu ispucavate pritiskom na "enter". Iznad igrača koji vodi loptu postoji crta kojoj se mijenja duljina. O





duljini te crte ovisi i jačina udarca. Igrač koji je najbliži lopti ima zvijezdu ispod sebe (kao u FIFA International Socceru) i računalo to automatski prebacuje. Protivničkom igraču možete oduzeti loptu tako da se zaletite uklizavanjem. Ako to učinite kako treba, protivnički igrač će preletjeti zrakom ili će zgrčen ostati ležati na zemlji. Bez brige, u ovoj igri nema faula. Branjenje vam neće zadavati problema jer golmanom upravlja računalo. Gol ćete najlakše postići dodavanjem pred golom,što će zbuniti golmana ili tako što ćete napucati loptu direktno u golmana punom snagom-on pada na travu i imate čisti gol. Sve u svemu, ovaj nogomet nam ne nudi ništa novo. Soccer Superstars ima minimalan broj mogućih udaraca. nema faula, ofsajda i upravljanja golmanom. Ako ste igrali FIFA International Soccer, onda(najvjerojatnije) Soccer Superstars nećete igrati dulje od jedne utakmice. Ne zaboravite,na poluvremenu se mijenjaju strane!

Marko Korak

SOCCER SUPERSTAR
Flair Software

- ☑ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ☑ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ■ MAC
- ■ SEGA MEGA DRIVE II
- ■ NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	56%
Grafika	61%
Igrivost	31%
Ideja	46%

UKUPNO 43%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 2 HDD

Need 4

Vrući k

Polako ulazite u vaš vjerni Fe rukavice i čvrsto stežete v odbrojavanje za početak utr bruje... i odjednom znak za u brzog ubrzanja, ali znate da donijeti pobjedu. Za nekoliko 60 milja na sat. Ulazite u guž izborite što bolju poziciju slu trikovima.



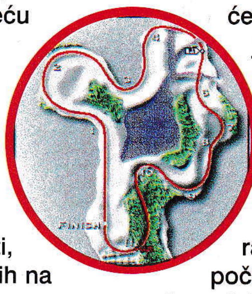
Ako ste ikada poželjeli ovakav osjećaj, onda je ovo prava igra za vas. Momci iz Electronic Artsa ponovno nas nisu razočarali. Stvorili su, vjerovatno, najbolju trkaću igru do sada, nadasve velike realističnosti.

Test Drive ili N4S?

Mislim da o tome ne treba raspravljati; Need for Speed potpuno je potukao dosad vodeću simulaciju trkaćih automobila, Test Drive. Neslužbeni naziv igre je Test Drive III. Zadržao je skoro sve kvalitete svog prethodnika, ali sa mnoštvom novih dodataka i poboljšanjem efekata, grafike, realističnosti, brojem automobila ponuđenih na izbor.

Zašto je N4S dobar?

Prije svega jer je veoma realističan. Svaki kilometar brzine koji vaš automobil dobije, možete osjetiti. Naravno da realističnosti nema bez dobre grafike. Staze i auti napravljeni su do najsitnijih detalja, gotovo fotografski vjerno (pogotovo ako igru možete pokrenuti u rezoluciji od 640x480 -nažalost to zahtijeva dosta brzu mašinu. Ako želite da igra radi glatko, PENTIUM je najbolje rješenje). Uz cestu ima najrazličitijih detalja, npr. možete sa strane vidjeti jelene, različite znakove, reklamne šarene balone, male seoske kuće i crkvice ili pak prekrasan pogled na obalu ili vožnja brzinom od 200 milja kroz grad. Osvijetljeni tuneli, borovi pokriveni snijegom, slapovi, vožnja kroz mračnu šumu ili pustinju pružit će vam sate i sate zadovoljstva. Naglim kočenjem gume ostavljaju svoj trag na asfaltu. Odlični zvučni efekti samo nadopunjuju dojam realističnosti. Prolazeći pored slapova zapravo možete čuti njihov šum, približavajući se autima čut ćete i rad njihovih motora. Možete također vidjeti video snimke svih trkaćih automobila, što će za fanatike brzih auta biti još jedan povod da nabave igru. Računalo je vrlo izazovan protivnik i trebat će vam dosta vremena da pobijedite i na najlakšoj stazi. Pogotovo je (skoro nemoguće) pobijediti računalo u turniru. Uvijek počinjete na zadnjem tj. osmom mjestu i doista je teško sustići prvoga vozača. Najbolje dvije stvari u igri su kutovi gledanja iz različitih perspektiva i odlično i realistično napravljeni sudari. Da ne biste propustili nijedan segment igre možete snimiti cijelu utrku iz različitih kutova i perspektiva, lijepo pregledati cijelu utrku ili samo njezine najzanimljivije dijelove. Pogledi su iz kokpita, iz helikoptera, neba i dr.

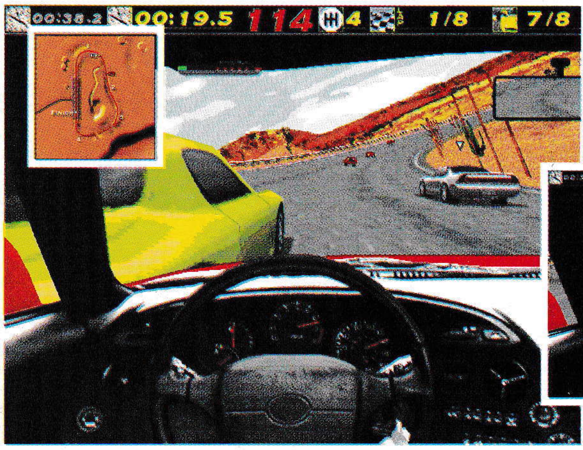




Poseban užitak je pregledavanje sudara. Takoder je dobro napravljeno letenje auta kod velikih brzina i nizbrdica pod većim kutom.

Staze

Imate na izbor šest predivnih staza. Tri staze su zatvorene tj. vozi se u krug (šest ili osam krugova), a ostale tri su otvorene, sa tri segementa i gleda se koji auto ima najbolje sveukupno vrijeme. Staze su stvarno realistično napravljene i izgledaju gotovo kao prave. Kao što sam napomenuo sve je urađeno do najsitnijih detalja. Ako igrate turnir i nekim čudom uspijete na svih šest staza biti prvi, dobit ćete još jednu dodatnu stazu koju ćete kasnije moći normalno koristiti. Za svaku stazu imate najbolje vrijeme ikad postignuto, brzinu itd. Ovo su šest staza koje možete na početku birati(a onu bonus stazu nećemo opisati da ne pokvarimo





LIJEVO:
Pustinja je jedna od brzih staza za isprobavanje kranjih performansi vašeg automobila.



GORE:
Utrku možetet voziti i sa pogledom izvan kabine na cestu i vaše vozilo.

Zašto da .....
Odlična grafika, zvukovi, realističnost do najmanjih detalja, osjećaj brzine, mogućnost igranja preko modema, spektakularni sudari i mogućnost snimanja svih utrka.
Zašto ne ....
Malo staza.

4 Speed

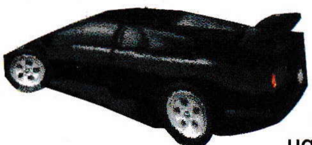




GORE:
Leti. leti bubamaro!

ući kotači

rni Ferrari, navlačite crne kožne
te volan. Hladnokrvno čekate
k utrke. Motori su nestrpljivi,
k za utrku. Gume škripe od pre-
te da vam samo brzina može
koliko sekundi vaš auto doseže
u gužvu, nastojeći da što prije
u služeći se pokvarenim



zadovoljstvo):

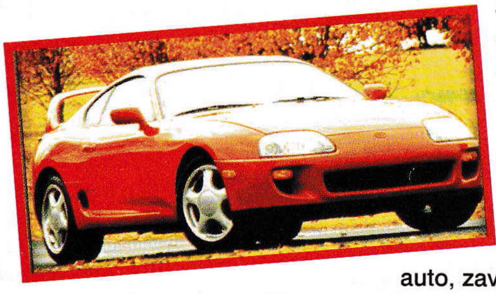
1. City - ova staza je kao stvorena za brze aute poput Lamborginija ili Ferrarija. Većina staze je vrlo ravna i nema odveć zavoja, jedino na zadnjem segmentu ima nekoliko oštrijih zavoja. Vrlo se teško izboriti za prvo mjesto jer zbog lakoće staze teško da će protivnik učiniti neku ozbiljniju pogrešku. Najljepši je osjećaj prolazak kroz dugačke tunele i mostove.

2. Rusty Springs - staza je smještena u okrutnom krajoliku pustinje i zasigurno je najlakša od svih staza pa savjetujemo da počnete sa njom. Utrka se sastoji od osam krugova i nema nekih težih zavoja, osim onog pred sam cilj. Ova staza po meni je najlošije napravljena i vrlo je kratka. Izdvajam samo prolazak ispod kamenih mostova i prolazak kroz cilj te neprestanu i tešku borbu za poziciju.

3. Coastal - umjereno teška staza sa velikim dijelom ravnih cesta, ali i sa naglim i oštrim pa stoga preporučam nešto sporije aute sa boljom kontrolom. Sam pogled na prelijepo more sa visina, prolazak kroz male gradiće govore da je ova staza sama po sebi doživljaj.

4. Vertigo Ridge - možda najteža zatvorena staza (od šest krugova). Staza je vrlo zeznuta, sa puno naglih i neočekivanih zavoja. Skoro da i nema neke veće ravnine na kojoj možete dobiti brzinu i vjerujem da ćete više biti izvan staze nego na njoj. Atmofera i ugođaj ove staze su zaista fantastični. Tu je nekoliko kratkih tunela, prolazak kroz mračnu i gustu šumu, prekrasan pogled na sunce koje se polako probija kroz oblake i nagovještava jutro. Sa strane su prekrasni slapovi, crvice i kućice. Staza je stvarno lijepa, štete samo što je kratka.

5. Autumn Valley - staza je također od šest krugova i nije jako teška. Osobitost ove staze su dugi zavoji, gdje se uglavnom auti bore nemilosrdno za poziciju. Staza pruža pravi jesenski ugođaj, lijepih boja.



6. Alpine - najljepša i najteža staza. Smještena je u prekrasni alpski krajolik pun borova i smreke. Staza je puna kratkih, ali oštrih zavoja i zahtijeva veliku vještinu za volanom. Staza je teška i stoga što se ti zavoji često oučavaju u posljednji tren. Na početku utrke je najžešća borba za mjesta, ali i sama staza predstavlja veliki problem i kompjutorskim vozačima pa i oni često griješe. Krajolik je prekrasan, lijepa vožnja kroz šumu punu borova prekrivenih snijegom, vožnja kroz klance i preko mostova. Sa strane pasu krave i stoje jeleni. Stvarno odlična staza. Ne želim vas zamarati savjetima, ali dobro je često koristiti se retrovizorom jer ćete se moći poslužiti tehnikom blokiranja puta protivničkom autu, što on često koristi. Iako je brzina izazovna, nastojte se obuzdati, kočite kada znate da slijedi težak zavoj. Uostalom, u ovoj igri postat ćete bolji samo upornim vježbanjem.



DESNO:
Prilikom razbijanja zvuk je apsolutno fenomenalan!

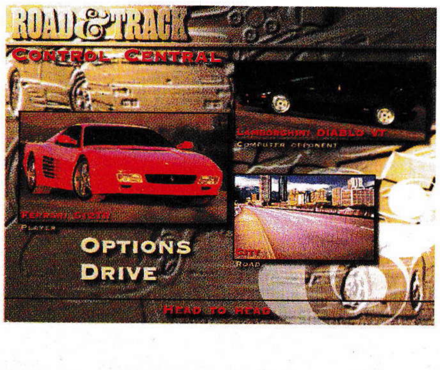
Načini igranja?

Možete birati četiri načina na koji se želite utrkivati. To su Tournament, Sing le Race, Head to Head i Time Trial. Turnir je najteži i najizazovniji. Možete birati samo određeni auto, zavisno o težini staze. Uvijek krećete zadnji, protivnika je osam. Jako je teško izboriti se za prvo mjesto, ali ako završite svih šest staza dobijate jednu dodatnu.

Jedna utrka je samo za vježbu i



DOLJE:
U uvodnom izborniku možete također izabrati igru preko modema



Koji sve auti postoje?

Zavisno od moda igre sveukupno imate na izboru čak osam najboljih i najbržih trkaćih automobila. To su: Mazda RX-7, Acura NSX, Toyota Supra Turbo, Porche 911 Carrera, Dodge Viper RT/10, Corvette ZR-1, Lamborghini Diablo VT i Ferrari 512TR Slijedi kratak pregled karakterisitka svakog od gore navedenih auta.

1. ***LAMBORGINI DIABLO:***

Cijena:252.000$
Dužina:4.3M
Širina:2.0M
Visina:1.0M
Težina:1739.2KG
Ubrzanje na 0-60MPH:4.7
0-100MPH:11.0SEC
0-1/4MILJE:13.2SEC/112,5MPH
Max. brzina:202MPH
Kontrola:VRLO DOBRA
Kočenje:ODLIČNO

Ovo je bez ikakvih prigovora najbolji auto. Najbrži, najskuplji, najljepši ,s izuzetno dobrim kočenjem. Nesumnjivo, kad se to može, ova je "munja" najbolji izbor. Najpogodniji je za ravne staze.

2. ***MAZDA RX-7***

Cijena:37.000$
Dužina:4.1M
Širina:1.7M
Visina:1.2M
Težina:1282.5KG
Ubrzanje na 0-60MPH:5.5SEC
0-100MPH:14.6SEC
0-1/4 MILJE:14.0SEC/98.TMPH
Max. brzina:158MPH
Kontrola:ODLIČNA
Kočenje:ODLIČNO

Vrlo spor, najlakši, ali pouzdan. Dobar za apsolutne početnike, inače najlošiji auto.

3. ***ACURA NSX***

Cijena:75.000$
Dužina:4.3M
Širina:1.7M
Visina:1.1M
Težina:1356.7
Ubrzanje na 0-60MPH:5.8SEC
0-100MPH:13.5SEC
0-1/4 MILJE:14.0SEC/102.5MPH
Max. brzina:168MPH
Kontrola:ODLIČNA
Kočenje:ODLIČNO

Ovaj auto ima prilično sporo početno ubrzanje, ali može postići dosta veliku brzinu. Pokretljiv je i precizan kod slaloma. Sve u svemu dosta dobar auto.

4. ***TOYOTA SUPRA TURBO***

Cijena:46.000$
Dužina:4.4M
Širina:1.7M
Visina:1.2M
Težina:1552.5KG
Ubrzanje na 0-60MPH:5.0SEC
0-100MPH:11.8SEC
0-1/4 MILJE:13.5SEC/107.OMPH
Max. brzina:155MPH
Kontrola:VRLO DOBRA
Kočenje:ODLIČNO

Toyota ima poprilično brzo ubrzanje, ali ne može postizati velike brzine. Naročito je dobra kod vijugavih staza gdje se često sudarate, pa trebate brže ubrzanje.

5. ***PORCHE 911 CARRERA***

Cijena:60.000$
Dužina:4.2M
Širina:1.7M
Visina:1.3M
Težina:1379.2KG
Ubrzanje na 0-60MPH:5.2SEC
0-100MPH:13.3SEC
0-1/4 MILJE:13.8SEC/102.0MPH
Max brzina:168MPH
Kontrola:ODLIČNA
Kočenje:ODLIČNO

Stari, dobri, nepromijenjeni Porche 911. Stabilan, pouzdan, brz, s prosječnim ubrzanjem pogodan je za gotovo svaku stazu.

6. ***CHEVROLET CORVETTE ZR-1***

Cijena:66.000$
Dužina:4.4M
Širina:1.8M
Visina:1.1M
Težina:1582.6KG
Ubrzanje na 0-60MPH:5.2SEC
0-100MPH:11.4SEC
0-1/4 MILJE:13.4SEC/109.-MPH
Max. brzina:178MPH
Kontrola:ODLIČNA
Kočenje:VRLO DOBRO

Corveta je treći po kvaliteti auto; velika brzina, dobro ubrzanje, nedostatak joj je lošije kočenje pa nije naročito dobar izbor za vijugave staze.

7. ***DODGE VIPER RT/10***

Cijena:59.000$
Dužina:4.3M
Širina:1.9M
Visina:1.1M
Težina:1568.2KG
Ubrzanje na 0-60MPH:4.8SEC
0-100MPH:11.1SEC
0-1/4 MILJE:13.1SEC/109MPH
Max. brzina:160MPH
Kontrola:VRLO DOBRA
Kočenje:DOBRO

Ovo je auto sa izuzetno dobrim ubrzanjem koje parira Ferrariju i Lamborghiniju. Ne može se pohvaliti nekom brzinom, a kočenje mu je najlošije od svih auta.

8. ***FERRARI 512 TR***

Cijena:217.000$
Dužina:4.4M
Širina:2.0M
Visina:1.1M
Težina:1624.3KG
Ubrzanje na 0-60MOH:4.7SEC
0-100MPH:10.2SEC
0-1/4 MILJE:12.9SEC/112.0MPH
Max. brzina:192MPH
Kontrola:ODLIČNA
Kočenje:ODLIČNO

Izrazita brzina, ubrzanje, kontrola, pouzdanost. Ferrari je po kvaliteti odmah iza Lamborghinija.



GORE:
Automobili na cesti su tako detaljno nacrtani da ih možete bez ikakvog problema prepoznati.

zabavu. Možete birati protivnike, stazu i bilo koji auto i uživati u vožnji. Utrka s vremenom je upravo to; nastojite postići što bolji rekord, ali bez protivnika. Dvoboj je možda najzanimljiviji jer osim što se možete trkati protiv računala omogućena je i vožnja preko modema. Takoder su na nekim stazama prisutni policajci i osobni automobili koji čak dolaze iz suprotnih smjerova, što je odlično za spektakularne sudare. Ovo je sigurno najbolja auto-simulacija do sada, a činjenica da se može igrati protiv vašeg (ne)prijatelja, osigurat će igri još dugo vremena najbolja mjesta na top-listama. Nažalost igra nakon nekog vremena postane monotona i bilo bi dobro da Electronic Arts napravi dodatne staze. Iskreno preporučujem igru svim ljubiteljima auto-simulacija, a i onima koji bar malo vole ovakav tip igara.

Osjećaj pri vožnji auta ravan je najboljim automatima ovakvih tipova igara u luna-parkovima. Još samo da imate joystick u obliku volana i zadovoljstvo bi bilo potpuno.

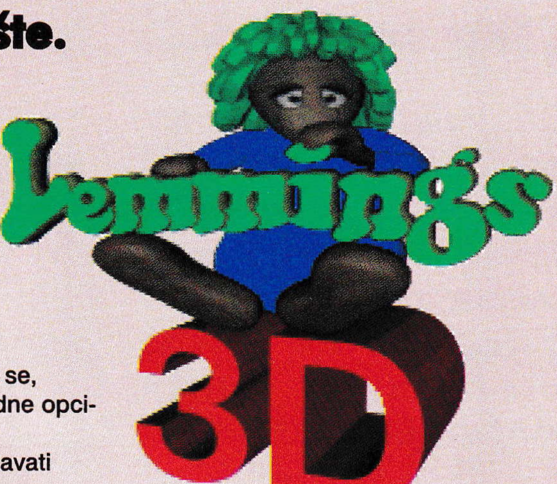
Ivan Rubelj



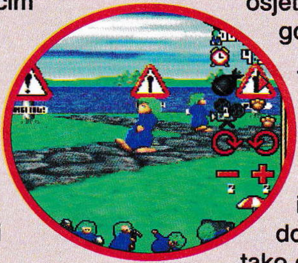


Zavirite u treću dimenziju mašte.

Poznati mali čovječuljci koji prelaze razne prepreke samo da bi došli do svoje kućice i prešli na novi nivo, ali tu je nešto novo što još nismo susreli kod Leminga, a to je ono 3D.

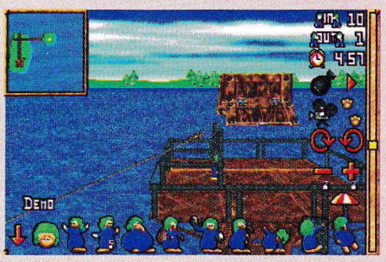


Da, to je stvarno nešto novo što se tiče ovih malih čovječuljaka, a vjerujem da će vam se ta nova tehnika snimanja Leminga svidjeti i da ćete ostaviti one stare i preći na ovu novu. Igru su napravili u softverskoj kući Psygnosis i mogu ih slobodno pohvaliti, jer je ovo sigurno jedna od boljih igara koje su napravili.Nemojte biti nestrpljivi, čim instalirate igru prvo namjestite svoju konfiguraciju i obavezno uključite Sound blaster jer u protivnom igra neće imati nikakav zvuk. Čim uđete u nju, pokazat će vam se razne opcije koje bi trebali pregledati prije nego što započnete igru.



Ulaskom u igru pokazaće vam se opcije gdje ćete moći isključivati pojedine animacije - zemlju, more ili nebo, ali najbolje bi vam bilo da sve troje uključite jer je grafika bolja, a i bolje će izgledati i za vaše oči. Jedino ako netko ima dosta sporo računalo, preporučam da isključi pojedinu animaciju jer će vam igra biti brža. Možete uključiti i CD animaciju,ali samo ako imate CD. Također se može promijeniti i tipka miša (npr. lijeva tipka postane desna, a desna lijeva). Mislim da to nije potrebno mijenjati jer ste se, zasigurno, navikli na standardne opcije).

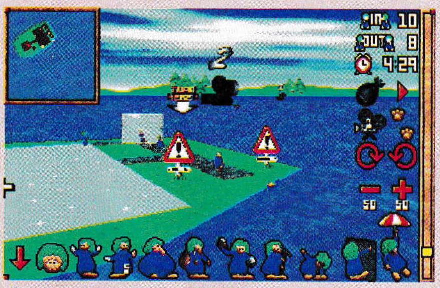
Možete smanjivati i pojačavati zvuk i razne efekte u igri, a to sve ovisi o jačini vaših zvučnika. Ukoliko je miš preosjetljiv te i pri najmanjem pomaku ode na drugu stranu i to možete podesiti (na željenu osjetljivost) u istim opcijama gdje možete promijeniti jačinu zvuka, isključiti razne animacije i dr. Namjestivši sve onako kako vama odgovara, možete započeti igru. Ako imate šifre za nivoe koji dolaze kasnije, iskoristite ih tako da pritisnete tipku F2 ili lijevu tipku miša i upišete šifru određenog nivoa. Sa F1 ulazite u igru, a prije igre predlažem vam da malo vježbate tako da uđete u opciju PRACTICE (a ulazi se tipkom L). Tko nema miš, brzo će se snaći i na tipkovnici jer ništa teže nije upravljati na njoj nego li mišem. Kod vježbanja možete odabrati deset različitih nivoa (npr. skakanje na određeno mjesto, spuštanje niz konopac, spuštanje kišobranom, penjanje na zidove i dr). U desnom dijelu ekrana će vam se pokazati razne pomoćne opcije i ikonice gdje možete vidjeti koliko vam je patuljaka vani, a koliko unutra, vrijeme u kojem morate izvršiti zadaću i poslati patuljke u njihovu kućicu jer u protivnom loše vam se piše (morate ponovno igrati tu istu misiju). Možete ubrzati vrijeme i patuljke tako da čim sve patuljke smjestite na određeno mjesto i oni počnu ulaziti u kućicu, pa da ne čekate, uključite ovu opciju.

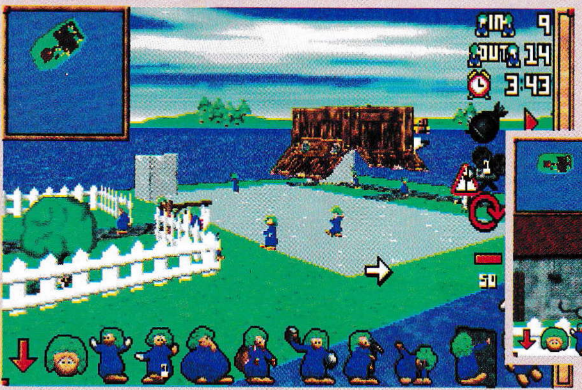


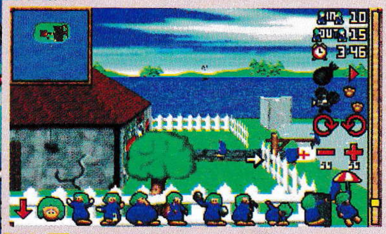
Ako mislite da je određeni zadatak prilično dobro napravljen moći ćete ga i ponoviti pritiskom na ikonicu koja vam pokazuje kameru. Ako ste se okrenuli potpuno na drugu stranu ili se želite okrenuti na drugu stranu, pritisnite ikonicu koja pokazuje kružne strelice na desnom dijelu ekrana. Na donjem dijelu ekrana, kao u svakim Lemmingsima, možete pokretati pojedine opcije gdje možete birati hoćete li uzeti penjača, kopača, hoćete li mu dati kišobran ili će pak služiti kao "živi zid" i neće dati drugima da prođu to mjesto. Igra je dosta zahtjevna te će je moći pokrenuti samo oni koji imaju bolja i brža računala, sa 4 MB Rama i oko 580 Kb osnovne memorije. Igra je izašla samo na PC-u, a za Amigu se tek treba pojaviti tako da će i amigaši uskoro moći uživati u ovoj igri.

Što drugo reći, osim nabavite!!!

Miroslav Puljiz







DOLJE:
Mali zaleni čupavci su se dobro snašli i u novom 3D svijetu.

3D LEMMINGS

Psygnosis

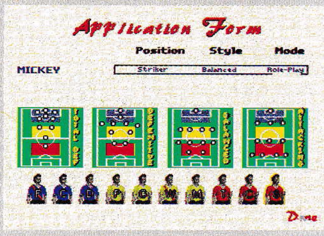
- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

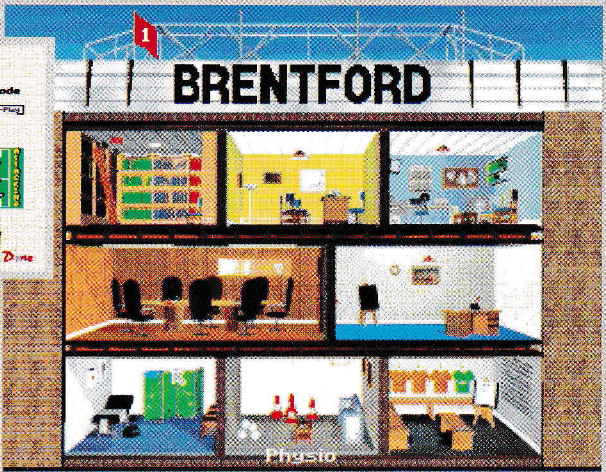
Zvuk	79%
Grafika	85%
Igrivost	73%
Ideja	67%

UKUPNO 83%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 14MB HDD

Tko zna, zna...

Svi ljubitelji nogometa sanjaju da vode jedan klub, klub u kojem bi igrale njihove nogometne zvijezde,pobjednički klub, ali to više nije san u PLAYER MANAGERU 2.

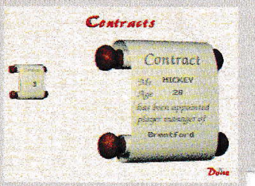




DESNO:
U presijeku hotela možete prelaziti iz sobe u sobu kako bi porazgovarali sa trenerom, igračima, fizioterapeutom i drugima.

Ova igra dolazi iz Engleske, predstavlja engleske prve 3 lige, a u ovoj igri ćete naići na poznata nogometna imena (J. Klinsmann) jer u igri imate sve igače koji igraju u engleskim klubovima. Prema brojci dva mozete zaključiti da igra ima prethodnicu od koje ima puno bolju grafiku, zvuk i animaciju utakmice.

Kad uđete u igru na ekranu će se pojaviti 10 igrača (bez golmana) s raznim funkcija: Defender, Midfielder, Targetman, Full Back, Playmaker, Centre Forward, Centre Back, Midfield General, Striker, Winger. Bit će ponuđeno i neko ime, koje vi pobrišite i upišite svoje, te pod mode izaberite, preporučam striker. Tada vi igrate za taj klub, u napadu. Ukoliko vi otiđete iz kluba taj igrač (tj. vi) ide s vama. Želite li igrati utakmice treba vam joystick (obavezno). Na početku ćete dobiti drugoligaški klub. Vaš je zadatak da ga izvučete iz druge lige u prvu, te ćete onda dobijati ponude poznatijih klubova (Man.United, Arsenal). Prije utakmice možete pročitati što komentator misli o njoj, a nakon nje imate na raspolaganju nekoliko novinskih naslova,među kojima će biti I vaša utakmica. Ako želite gledati ili igrati utakmicu možete birati između četiri gledanja na stadion, tako da će svatko moći odabrati što mu se sviđa.



DOLJE:
Prije utakmice još se jednom dogovorite sa svojim timom.

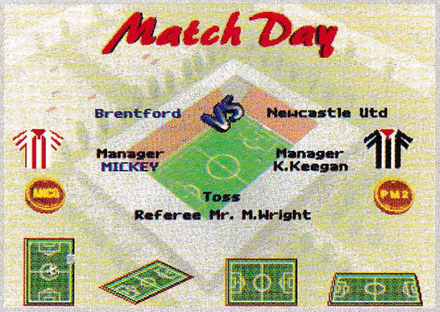


Gledanje utakmica će vam ubrzo dosaditi, jer traje predugo (mada je grafika odlična), tako da ćete izabrati kraći način-gledanje rezultata. Glavni meni je stadion u kojem se nalazi nekoliko soba,u svakoj sobi možete birati drugačije opcije. Kao i u svim menadžerskim igrama možete kupovati, prodavati igrače te u pričuvi možete imati puno igrača ali kada igrate utakmicu imate 11 prvotimaca i dvije rezerve. Da biste odabrali koji će vam igrači biti među prvih 11 i dvije rezerve najbolje je da uđete u svoj ured i kliknite na sliku tima, jer će vam se onda pokazati sve statistike o igračima (i nedavno kupljenih) te ćete točno znati koji su vam ozliješeni (pratite njihov oporavak), a koji suspendirani. Prije regularnih utakmica morat ćete odigrati oko šest prijateljskih, a to vam ujedno služi da ustanovite koja taktika i sastav vam odgovaraju, a u tom razdoblju možete kupovati igrače,ali ne i posuđivati(loan).

Savjet:

Ako vam se jedan od boljih igrača ozlijedi (odlični igrači-žuta zvijezdica) ili je suspendiran, a sljedi važna utakmica, najbolje je da unajmite igrača (loan), pogotovo ako nemate novca da biste ga kupili.

Ukoliko vaš klub odlično stoji na tablici dobivati ćete ponude od drugih klubova npr. ako prihvatite ponudu od nekog 3-ligaškog kluba dobivat ćete pisma navijača u kojima vam pišu da vas obožavaju, da ne mogu dovoljno zahvaliti što ste prihvatili ponudu, a ako vas netko od njih savjetuje (treba pojačati obranu itd..) svakako ga



poslušajte.

Kroz utakmice će biti puno kartona, ali ono čega se trebate čuvati su ozljede, kad počne 45-a ili 90-a minuta na ekranu će se ispisati:" Injury time" što govori o nogometu u Engleskoj. Igra je odlično napravljena te će se dopasti svim managerima .

Miloš Vlaisavljević

PLAYER MANAGER 2
Anco Software

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	67%
Grafika	81%
Igrivost	78%
Ideja	44%

UKUPNO 79%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 3 HDD

PLAYER MANAGER 2

Svi koji se sjećaju 21 Centurya, izdavača odličnog flipera Pinball Fantasis obradovat će se kada čuju da su dečki financirali novi fliper imenom Pinball Mania.

PINBALLMANIA

Digitall Illusions više ne radi!?

Ako ste pomislili; "Još jedan fliper od Digitall Illusionsa", grdno ste se prevarili. Ovaj nam fliper donosi novu i totalno nepoznatu programersku grupu Spider Soft kojoj je ovaj fliper ujedno i debi.

U ovoj se igri nalaze, zapravo, 4 dobra flipera, svaki sa svojom originalnom temom i idejom. Jedino što je svima zajedničko je grafika i zvuk koji, u današnje vrijeme CD-ROM uređaja, nikog neće ostaviti ravnodušnim. Ulaskom u igru na ekranu vam se nalazi izbornik na kojem su pokazani fliperi koje možete igrati. Na raspolaganju su vam: Tarantula, Jail break, Kick off, Jackpot

Prije početka igranja, poželjno je prilagoditi igru mogućnostima vašeg računala. To činite pritiskom na tipku F5, nakon čega ulazite u izbornik gdje možete promijeniti broj loptica, uključiti ili isključiti muziku u igri, odrediti nagib flipera, veličinu rezolucije i još poneke sitnice. Nakon biranja flipera kojeg želite igrati birate broj igrača (najviše 8) i započinjete igru. Loptice ispucavate strelicom prema dolje, flipere mičete Shiftovima dok s tipkom Space tiltate. Fliperi obiluju rampama, bonusima i bodovima, gdje u trenutku možete osvojiti desetke milijuna. Fliperi su prilično realni, što se pogotovo odnosi na tiltanje. Bezbroj puta će vam loptica proći ispod flipera, a tada vam jedino preostaje da pokušate lopticu izvući tiltanjem. To napravite tako da, kad loptica još ne dođe ispod flipera, dignete taj fliper ispod kojeg će loptica proći i u trenutku kad bi ona trebala pasti dolje zatiltajte dva puta da se odbije od dna i uz malo sreće skoči na drugi fliper. Ukoliko flipere igrate tek od nedavno, ovo će vam se činiti teško, ali vježbajući i igrajući problemi će nestajati. Osim što ovu igru krasi odlična grafika (izaberite visoku rezoluciju u izborniku jer će vam u protivnom fliper izgledati izduženo), igra obiluje odličnim zvukovima i muzikom koja prati igru i pojačava doživljaj igranja. Na kraju, ako ste zaljubljenik u flipere ovaj si fliper obavezno nabavite, jer osim što je grafički i zvučno odličan vjerojatno je jedan od najboljih flipera dosad napravljenih za PC. Puno sreće i bodova, i malo tiltova!

Emil Marmelić

Ah ti fliperi...

Mala je zanimljivost da je ovaj fliper stigao i na Amigu (AGA). Pa što je tu zanimljivo, upitali ste se? Zanimljivost je da je igru financirala Amiga Tehnologies i dobiva se u paketu sa novim Amigama 1200. Pa ipak se kreće, rekli bi Amigaši.





LIJEVO:
Ne mogu se oteti dojmu da je ova tabla čista kopija Law'n Justice.





DESNO:
Ako ste športski tip, ovaj je nogometni fliper prava stvar za vas.
DOLJE:
Tarantula je zaštitni znak Spider Softa.

PINBALL MANIA
21st Century Entertainment

- ☑ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ☑ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

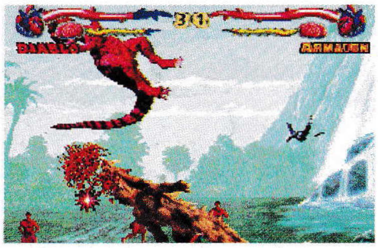
Zvuk	76%
Grafika	78%
Igrivost	71%
Ideja	56%

UKUPNO 74%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 3 MB HDD



GORE:
U Primal Rageu imate izbor od 7 beštija koje ni u kojem slučaju ne izgledaju zastrašujuće. Bogovi, Hmm?

Nov proizvod Time Warner Interactivea, tvrtke poznate po katastrofalno lošem naslovu Rise Of The Robots je stigao popraćen skoro uobičajenom super-raskošnom reklamom koja govori da je ovo najbolja igra koja je ikad postojala bla.. bla.. bla... Ako uzmemo u obzir da je to još jedan super-krvav MK2 klon dobit ćemo prvi dojam o ovoj igri koja u principu nije ništa posebno. No, krenimo redom...



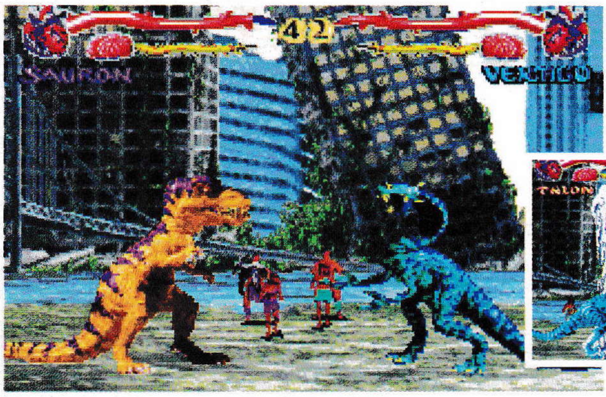
Zaplet u Primal Rage-u je prilično jeftin. U daaalekoj budućnosti u Zemlju udari meteor. Kataklizme koje su uslijedile su razorile dotadašnju civilizaciju, potopile većinu kopna i uništile sve podružnice Sutle Šenkovec. Da bude još gore neki od potresa je otvorio grobove drevnih bogova elemanata. Kao jedan od probuđenih bogova (čitaj: loše napravljenih voštanih figurica) shvaćate da se svijet oko vas jako promjenio od vašeg prošlog vladanja. I tako, bijesni zbog nenaručenog buđenja odlučujete izvršiti odmazdu nad svime što hoda i nosi odjeću. Nakon nekoliko desetaka uništenih gradova odlučujete da prihvatite stvari kakve jesu, sjednete na svoje prijestolje i gledate mase malih dvonožaca kako vam se klanjaju.... No, kako se priča odvija saznajete da se osim vas probudilo još desetak dlakavih beštija koje imaju slične namjere; da od vas naprave najveći dinoburger na svijetu. Ponovo izazvani odlazite u bijeli svijet u nadi da ćete pronaći druge bogove , te ih argumentima nagovoriti da je glavno božanstvo ipak u vama.

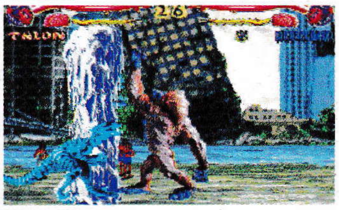
Nakon inovativnog (BLJAK) zapleta, pogledajmo kako stvari stoje s grafikom. Mogućnost izbora između VGA i SVGA moda je prilično zanimljiva, s obzirom da je cijela igra prilično bijedna. U prvom modu (lowres) igra radi pristojno na osrednjoj 486-ici sa 8Mb ram-a, što bi toplo preporučio igračima koji nemaju Pentiuma. SVGA verzija je apsurdna ako se ne igra ne nečemu jačem od 486/80. Rješenje sprajtova je također interesantno. Izrađeni kao figurice, likovi su digitalizirani, renderirani te nakon toga prebačeni u BMP mod. Ta tehnika poznatija je vlasnicima Super Nintenda kao Clay modeling. Nasilje u igri je također izraženo. Kada napravite neki potez poput ugriza, protivnik će ostati sa oštećenjem, tj. ako nekome otrgnete komad mesa, prolit će se mnogo krvi, a vaš će ga stvor odbaciti. Pozadine su uglavnom srušeni gradovi i džungle. Pozadina je prilično loše animirana. Kad smo već kod animacije, moram navesti to da se likovi pokreću kao hendikepirani pingvini. Udarci su - moram priznati - maštoviti iako su i oni animirani katastrofalno loše.



Likova ima šest i svi su manje-više dinosaurusi ili King Kong klonovi.


Armadon
je bog unutarnje sile zemlje. Njegovo kreljevsvo je protresено kataklizmom i on odlazi na površinu izbezumljen i bijesan. Energija njegovog tijela njegovo je najjače oružje.





DOLJE:
Ako ste pomislili da u PR-u nema posebnih udaraca, prevarili ste se. Ima ih mnogo i skoro su neizvedivi.



Voštani dinosauri uzv

Dinosaurusi.... krv..... šo
Interactive.... hmmm... ovo re

Zašto da?
Donekle prihvatljiva grafika u SVGA modu. Brza akcija. Pristojna glazba.

Zašto ne?
Igrivost i animacija su smiješno loše. Najneoriginalnija ideja u ovoj godini.


Blizzard
je bog životinjskog čula. Njegova meditacija/san u Himalajama je prekinut naglom eksplozijom. Izašavši na svijet, odlazi u potragu za istinom.


Diablo
je demon zla i smrti. Oslobođen iz njegovog tisućljetnog zatvora, odlučuje uništiti sve što postoji.


Chaos
je iskrivljeni fanatik koji je u stvari afrikanac koji je prije nekoliko tisuća godina pokušao ovladati evolucijom ljudske rase. Za kaznu, viši bogovi su ga pretvorili u čudovišnu nakazu koja treba ubijati da bi živjela. Shvativši svoje greške, Chaos preklinje bogove da ga oslobode. Najpošteniji bog Troshti mu je obećao slobodu, ali samo u slučaju da pobijedi sve ostale probuđene stvorove.



...zvraćaju udarac

...on... Time Warner ...re zvuči dobro!

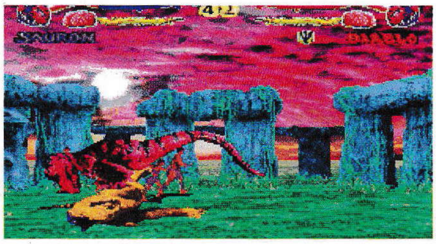

Sauron je legendarni bog gladi. Ubrzo nakon što je bio probuđen, shvatio je da treba proždirati ljudsko meso da bi ostao besmrtan. Odlazi u borbu, tražeći svježe meso.


Talon je poglavica klana Velociraptora koji su bili gotovo istrijebljeni nakon prve kataklizme. On odlazi u borbu da bi spasio svoju rasu od izumiranja.


Vertigo je zla čarobnica iz druge dimenzije koja dolazi na Zemlju iz jednog jedinog razloga: da muči ljudsku vrstu. Pomoću mračnih čina namjerava stvoriti hram boli.

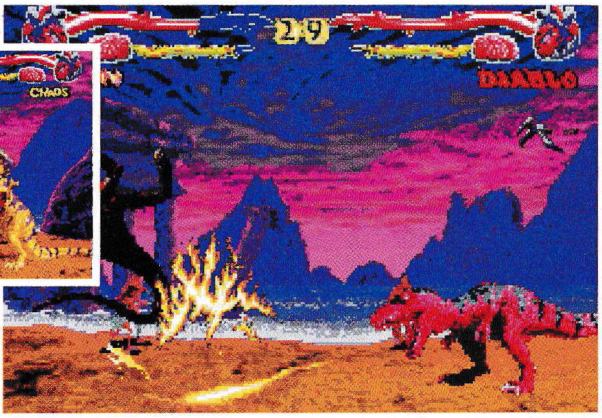
Igraj me (ne)igrivo

Meni u Primal Rageu je primitivno izveden, iako su opcije prilično zanimljive. Osim klasične borbe za



DOLJE:
Socijalni nesporazumi u igri su također brojni, pa ih valja izgladiti.



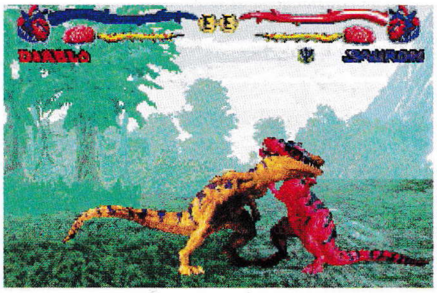


GORE:
U postakopaliptičnom dobu dobr srčane kirurge je teško naći. SKALPEL!

jednog ili dva igrača na izboru imate vježbu, tučnjavu na izdržljivost tj. u timovima, paralelnu borbu i turnir.



Sama tučnjava je slabo urađena, iako ima par inovacija. Naime, osim klasične energije lik ima i psiho-energiju koja se ako dođe do nule prenosi na vaš lik, dovedeći ga do ludila ili se onesvijesti. Također, novi detalj su i vjernici koje, ako vam ponestane energije, jedete (!).Izbor od četiri udarca nije nešto čime biste se moglo pohvaliti, iako na izboru imate i klasičan fatality. Sve ostalo je



uglavnom isto kao u Mortal Kombatu 2 (ako ne i gore). Posebnih udaraca ima mnogo, iako su (gotovo svi) neizvodivi bez gamepada, tako da će svaki "normalni" igrač tri sata očajnički pokušavati, nakon čega će pobjesniti i cijelu stvar izbrisati sa diska. Glazba i zvučni efekti su zadovoljavajući iako nisu ništa posebno. Dodamo li još da igra izlazi samo na CD-ROM-u moramo zaključiti da je ukupan dojam igre jako loš.

The End?

I tako, sav bijesan gasim računalo i žalim ljude koji su proveli mjesece i mjesece radeći na igri koja nikako nije vrijedna svoje cijene. Ipak, postoje osobe koje misle da se može napraviti dobra šora sa hrpom dinosaurusa.



Primal Rage	54%
Brutal: Paws of Fury	76%
Super Street Fighter 2T	79%
Shadow Fighter	79%
Mortal Kombat 2	91%

Nadajmo se da će Rise Of The Robots 2 biti barem za nijansu bolji.

Damir Rukavina

PRIMAL RAGE
Time Warner Intreactive

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- ✓ NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	71%
Grafika	69%
Igrivost	39%
Ideja	23%

UKUPNO 53%
Igrano na:
PC486/40, 8 MB, CD ROM



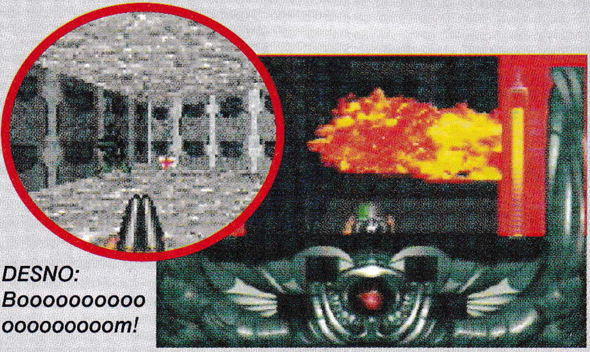
ALIEN BREED 3D

Doom klonovi - 3. dio

Cytadela je bila loša, Gloom je bio bolji, a Alien Breed 3D je najbolji. Team 17 i Ocean Software su zajedno napravili hit, i to u punom smislu te riječi. Alien Breed je najdetaljnija, najveća, najnapetija i najigrivija igra ovog tipa na Amigi.

Igra se nalazi SAMO na dvije diskete te ju je poželjno instalirati na hard disk, međutim, ni igranje s disketa neće predstavljati nikakav problem. Pošto ste stavili igru da se učitava, na ekranu će se pojaviti ružno, ružno čudovište i-VI. Sudeći po grimasi na vašem licu, jakooo se bojite!!! Poslije dugog učitavanja pojavljuje se kontrolni izbornik s pet opcija. Prva opcija je igra za jednog igrača ili igra za dva igrača preko linka. Drugom opcijom započinjete igru, trećom određujete način kontrole. Moja je preporuka da dobro proučite ovaj izbornik, te da (barem za prvo vrijeme) napišete sve tipke na papir. Četvrta opcija je Game Credits, koja će vas upoznati s majstorima iz Teama 17. Zadnja opcija je Password. Ovu ćete opciju, vjerojatno, često koristiti. Iznad tih opcija je ispisan vaš trenutni nivo.

Nakon pritiska na "Play Game" na crnom ekranu će vam se ispisati vrlo zanimljiv uvod u nivo koji slijedi, a pritiskom na pucanje počinje igra. Prvo, pritisnite J - za joystick, M - za miša ili K - za tipkovnicu, a nakon toga pritisnite pauzu P i izaberite izgled podova. Poslije ovog uvodnog podešavanja spremni ste za akciju...



DESNO: Boooooooooo ooooooooom!

Zašto da?
Alien Breed ima najbolju grafiku, najbolju atmosferu, najefektniju zvučnu podlogu, najveći izbor predmeta (ključeva, oružja...), mnogo liftova, stubišta, originalne nivoe, odlično animirane neprijatelje...
Ima li ne?
U slučaju da se na ekranu pojavi više različitih tekstura igra počinje trzati, a katkad se ruši.

Čim vidite prvi ekran Alien Breeda, postat će vam jasno da je ovo igra superiorne grafike. Na Amigama bez akceleratora igra povremeno trza, ali to nećete ni primjetiti jer će vas odmah savladati zlokobna atmosfera. Otvorivši prva vrata, napast će vas tri čudovišta, a vi ih ubijte svojom laserskom puškom. Tada uđite u hodnik i pucajte u bačvu. Vidjevši svoju učinkovitost, teško da ćete ostati ravnodušni. Alien Breed 3D je, što je najvažnije, sačuvao svoju svježinu i raznolikost. Osim raznih ključeva, liftova, stubišta, medi-kitova, municije postoji i pet različitih oružja (laserska puška, dvocjevka, puška na plazmu, bacač granata i ručni lanser raketa). Osim toga dodane su i neke dosad neviđene funkcije, npr. pogled IZA (koji vam omogućava da vidite da li vam se netko prikrada iza leđa), saginjanje, trčanje i hodanje postrance. Ekran na kojem se odvija igra ima dva stupca: lijevi (energija) i desni (municija), te četiri prozorčića na dnu za ključeve. Oni koji nisu zadovoljni ovim pogledom mogu pritisnuti "Enter" na numeričkoj tipkovnici i dobit će pogled preko cijelog ekrana.

Zvućnih efekata je vrlo malo, no oni koji postoje vrlo su zorni (hodanje kroz vodu, dahtanje). Kao što ranije rekoh, ovako



LIJEVO: Od prevelikog zasićenja krupnom sačmom vaši neprijatelji se raspadaju u komadiće.





GORE: Ubijte gada dok još imate priliku! LIJEVO: Rocket Launcher će vam izdašno pripomoći da završite misiju! Pripazite na municiju jer je imate u vrlo malim količinama.

dobra grafika je dosad neviđena na Amigama, ali ono što stvarno stavlja "točku na i" je voda. Naime, voda ima valove pa tako ako ste u dubokoj vodi vidjet ćete kako vam valovi "putuju" iznad glave, a sve konture izvan vode bit će izobličene. Ako ste ikada žalili što nemate Doom, sada možete slobodno prestati jer Alien Breed 3D ne zaostaje za njim. Dečki iz Teama 17 su mislili na sve tako da vam ne preostaje ništa drugo do igranja dugo, dugo u noć.

Felix

ALIEN BREED 3D
Ocean / Team 17

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	69%
Grafika	84%
Igrivost	87%
Ideja	38%

UKUPNO 86%
Igrano na: A1200, 2 MB, 1,5 MB HDD



TURBO TRAX

Turbo autići

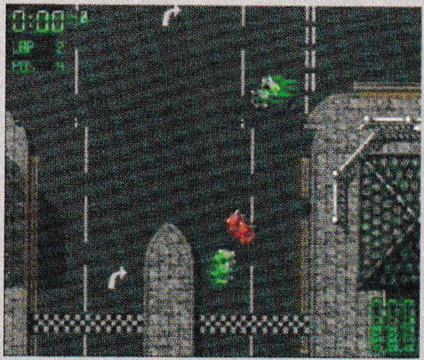


Arcane Entertainment LTD je odlučio napraviti utrku automobila tipa Super Cars i, moramo naglasiti, da im je to i uspjelo. Jednostavna vožnja različitih tipova autića po različitim terenima, s dobrom grafikom i dobrim zvukom oduševit će svakog ljubitelja ovih igara. No, da to sve nismo vidjeli po tko zna koji put, sve bi bilo u redu. No, i to bi moglo proći da nismo već vidjeli Overdrive, igru poznatog Teama 17.

Zaigravši ovu igru, imate priliku isprobati pet potpuno različitih tipova staza i različitih vozila. Vozila su lijepo nacrtana, a ni staze ništa ne zaostaju za njima. Tu je i primjetan utjecaj Bitmap Brothers stila, koji je kasnije primijenio i Core Design. No nažalost, Bitmap Brothersi još uvijek najbolje crtaju i momci iz Arcanea će se morati još poprilično namučiti da ih dostignu. No, ni to nije neka velika mana. Provozavši prvu stazu, naišli smo na različita, ali na žalost već viđena poboljšanja (ubrzavanje na jednom dijelu staze ili novčiće koje treba skupljati za poboljšanja motora i drugih dijelova). Cilj svake utrke je, naravno, stići prvi. Možda vam to na početku i neće polaziti za rukom, ali već nakon nekoliko probnih vožnji moći ćete bez problema zaraditi i pokoji bod. Nakon četri utrke morate prikupiti minimalno 16 bodova kako biste mogli prijeći na drugi tip terena. Nakon svake vožnje slijedi i nabavka poboljšanih dijelova, od kojih je najznačajniji motor. Vjerojatno ćete odmah primijetiti da novca nikad dosta, pa će sada doći do izražaja sakupljanje novčića po stazi. I tako iz pobjede u pobjedu, cilj je isti - biti prvi.

Osvrnuvši se na Overdrive, vrijedno je napomenuti da je ova igra potpuna kopija s malim poboljšanjima. Grafika i zvuk su dobri, no ne vjerujem da će vas ova igra duže zadržati uz vaše računalo. Igra dolazi na 2 2DD diskete i može se bez problema instalirati na HDD, a radi na svim Amigama s 1MB Rama.

Silvano Bucić



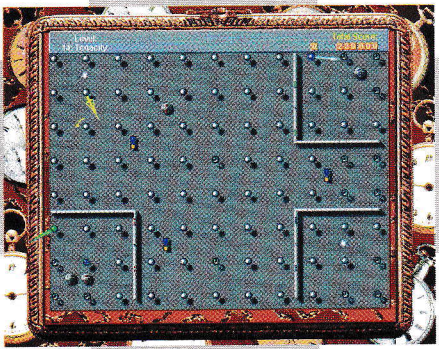
TURBO TRAX
Arcane Entertainment LTD

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	71%
Grafika	79%
Igrivost	83%
Ideja	24%

UKUPNO 78%
Igrano na: A1200, 2MB, 1,5 MB HDD

CLOCKWERX



Majstor urar

Jeste li ikada čuli za Alexeya Pajitnova? Sigurno niste... a da ste ikada čuli za igru Tetris, glupo je uopće pomišljati.

A upravo je gore spomenuti Rus, matematičar i genijalac prvi izmislio i napisao upravo tu, zasigurno, najpoznatiju i najigraniju igru u povijesti računala koja je pokrenula pravu lavinu igara sličnoga tipa (Welltris, Wordtris, Super Tetris i mnoge druge). Nakon tog uspjeha simpatični bradati gospodin počinje nazivati sebe i autorom misaonih igara.

Nakon Tetrisa izbacio je na tržište pod pokroviteljstvom softverske kuće "Spectrum HoloByte", po meni, potpuno promašenu igru "BreakThru", mješavinu Tetrisa i Dr. Maria (uništavanje virusa) koja nije donijela nikakav uspjeh. Zato sam bio sumnjičav prema Alexeyevoj najnovijoj igri "ClockWerx". Na svu sreću moje sumnje su se pokazale neopravdane jer ClockWerx uspijeva pratiti najveće osobine Tetrisa - zaražljivost i izazovnost.

O čemu se zapravo u Clockwerxu radi?

Vi kontrolirate kazaljku koja se okreće oko jedne točke. Igračko polje sastoji se od velikog broja točaka po kojima se vaša kazaljke pomiče. Pritiskom na određenu tipku tipkovnice ili miša u određenom trenutku, kazaljka prelazi s točke na točku, okrećući se. Cilj igre je prevesti kazaljku od početne do ciljne točke (goal dot). Postoje dva načina kretanja: njihanje (swinging) i preskakanje (fliping). Kod prvog, kazaljka prelazi na susjednu točku i mijenja se njen smjer kretanja dok se kod flipinga kazaljci ne mijenja smjer. Drugi način je vrlo zgodan za prelaženje mina kojima su posuti nivoi ClockWerxa. Naravno to nije sve, na tom putu nailazit ćete na mnoge prepreke - zidove, neprijateljske kazaljke, bodlje, kapljice ulja, pokretna vrata i bombe. Da biste završili igru i postali "Master of the ClockWerx" , morate završiti točno 100 nivoa. Oni su podijeljeni na 10 dijelova koji počinju sa Tutorial i svaki se sastoji, logično, od 10 nivoa. Prvih 10 služi za upoznavanje tajni ClockWerxa i računalo vam ovdje objašnjava ponašanje neprijatelja i načine prolaska, tj. završetka svakog od tih 10 nivoa. Dalje, od 11-og nivoa počinje prava igra i pravo mozganje. Ukoliko neki nivo nikako ne možete proći, možete ga preskočiti. Odjednom možete preskočiti 3 nivoa. Ako se vratite unatrag i završite prethodno preskočeni nivo, onda možete opet preskočiti jedan naprijed. Za otežano igranje postoji opcija "Time Limit" (ograničenje vremena) u kojoj podešavate vrijeme potrebno za prelazak pojedinog nivoa (od 5 do 55 minuta). U igri postoje i dodatni bonusi koji vam produžavaju vrijeme, a moguće je podesiti i igranje bez vremenskog ograničenja. Vrlo je zanimljiva multiplayer opcija u kojoj se dva igrača natječu u broju osvojenih bodova i brzini odigravanja nivoa. Ako jedan igrač pogine, vraća se na početak nivoa dok drugi nastavlja dalje. Kad jedan igrač završi nivo, drugi igra dok ga i on ne završi ili dok mu ne istekne vrijeme.

Ništa nije kao Tetris

Uspoređivati ovu igru, kao i bilo koju drugu, suvišno je i neumjesno jer je Tetris jedan i neponovljiv. Gledajući ovu igru zasebno, bez unaprijed postavljenih standarda, može se reći da je vrlo zabavna i zarazna ,ali i lijepo napravljena. Igra dolazi samo u Windows verziji (radi i pod Win 95), u 256 boja, na 2 diskete ili 1 CD-ROM-u (na CD-u ima samo 20 MB, zajedno s demoima igara Brakthru i Gazillionaire) i preporučam je svima koji su raspoloženi za "malo" mozganja.

Hrvoje Kablar

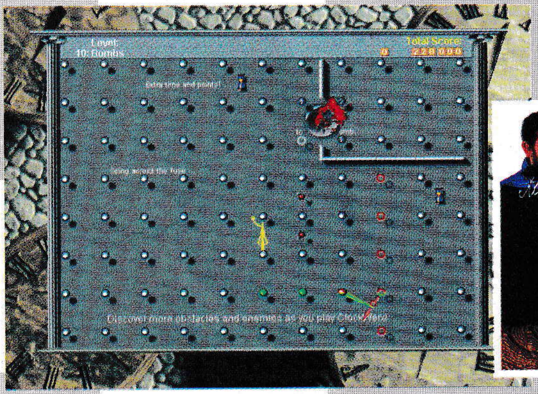
CD ustupilo poduzeće Algoritam
tel: 01/428-189

CLOCKWERX
Spectrum Holobyte

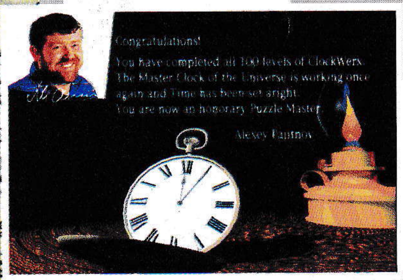
- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

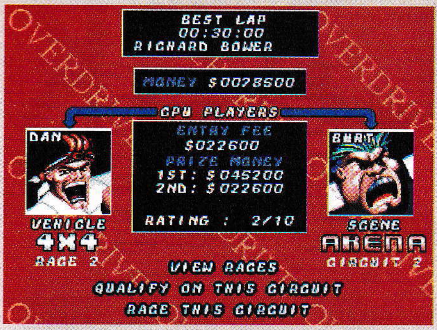
Zvuk	67%
Grafika	61%
Igrivost	78%
Ideja	86%

UKUPNO 76%
Igrano na:
PC486/100, 8 MB, CD ROM



DOLJE:
Ovaj je gospodin izravno odgovoran za "Tetris-maniju".





OVERDRIVE

Brzina bez premca

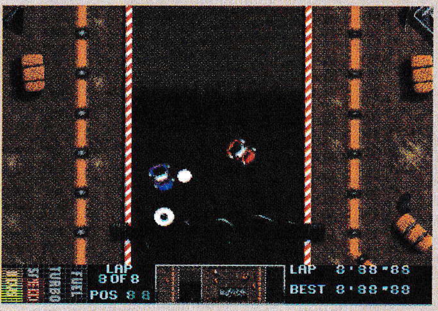
Ukoliko vas Micro Machinesi nisu zadovoljili, htjeli ste nešto brže, uživate u guranju protivnika s ceste, volite dobru grafiku, zvuk, klizanje po cesti, nepredvidljive situacije,... onda nabavite OVERDRIVE.

Tvrtka Team 17 poznata po igrici Body Blows izbacila je na tržiste još jednu izvrsnu igricu u kojoj, osim što morate pobijediti, morate paziti ponestaje li vam benzina. Overdrive je mješavina Micro Machinesa (po kutu gledanja i veličini vozila, ali se utrke, naravno, ne vode na stolu) i Off Roadsa (skupljate novac, ulje, benzin). U ovoj igri, za razliku od Off Roada (iliti IRONMANA) gdje ste morali pokupiti turbo, samo pređete preko natpisa turbo i akceleracija obavlja svoje. Ako postavite igru na rookie, imat ćete dva ista protivnika kroz sve staze. No, ako namjestite na teže nivoe gotovo na svakoj stazi imat ćete različite protivnike. Igrica se odvija jako brzo te ukoliko vas protivnici prestignu jedan krug možete se oprostiti od pobjede. Stručnjaci koji dobro poznaju staze moći će bez problema pobijediti. Najbolji način da osigurate pobjedu: namjestite mode na practice i tada ste sami, bez protivnika a to je način da upoznate stazu ili da oborite rekord staze. Upozorenje: protivnici nisu bezopasni kakvima se čine, učinit će sve da vas izguraju sa staze. Čuvajte se mrlja od ulja jer bi vam auto mogao sletjeti sa staze (ako možete gurnite protivnika na mrlju pa neka on sleti, a ne vi). Uvijek budno pratite koliko imate benzina, neće valjda benzin biti razlog vašeg neuspjeha!? Za razliku od Micro Machinesa gdje ako izletite sa staze izgubite puno vremena (pogotovo ako padnete sa stola), ovdje udarite u tvrde gume, drvenu ogradu ili zid koji sprječavaju izlijetanje sa staze, odbiju vas natrag na cestu gdje nailazi vaš protivnik (ako imate sreće). U igri trebate skupljati $ jer to donosi NOVAC. Ako pobijedite dobit ćete još pozamašnu svotu. Novac vam je potreban jer da biste sudjelovali u utrkama morate platiti (beton koji ste uništili prevelikim brzinama, protivniku koji je osiguran, ogradu koju ste uništili itd...)

U želji da igru naprave različitom od Micro Machinesa programeri su stavili samo 3 vozila u trku, ali onaj kojim upravljate vi- crvene je boje (?). Ukoliko vam sve ne ide od ruke, ali se ipak trudite ,prolazeći kroz start čut ćete pljesak i hrabrenje navijača Pošto su u igri 3 vozila morate biti 1. ili 2. (1.!) jer samo oni dobivaju NOVAC.

Grafika je izvrsna, a vaše jurišanje stazom prati odgovarajuća glazba koja je čas tiha, a onda kada se situacija razvija povoljno za vas, pojača se toliko da vam vraća samopouzdanje i vjeru u pobjedu. Način upravljanja je jednostavan: lijevo, desno, gas i kočenje (nepotrebno) Ova igra je prestigla Micro Machines te ukoliko želite najbolju arkadnu trkaću igru nabavite Overdrive.

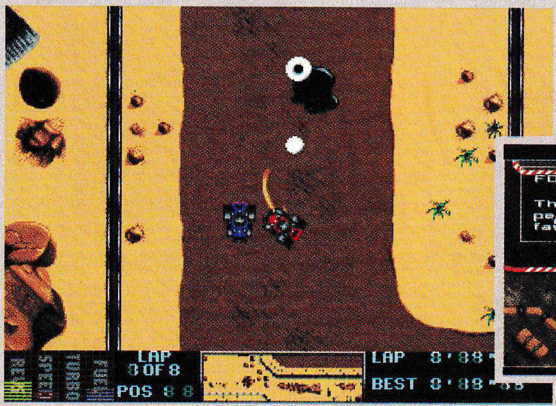
Miloš Vlaisavljević

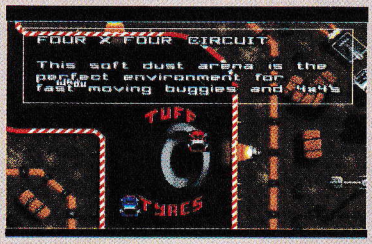


DOLJE:
Zimske staze su pravi izazov za svakog iskusnijeg igrača.



DOLJE:
Jedna od mnogobrojnih staza na kojima ćete juriti za slavom i gomilama novca.





OVERDRIVE
Team 17

- ✓ A500, A500+, A600, A1200 CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	79%
Grafika	84%
Igrivost	81%
Ideja	52%

UKUPNO 77%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 2 HDD

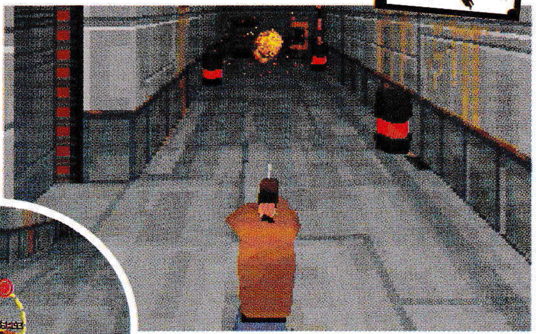
FADE TO BLACK

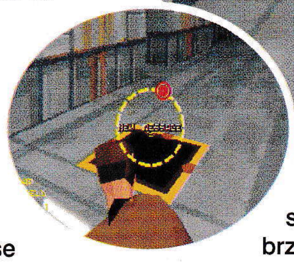
Najnoviji francuski specijalitet

Da su Francuzi dobri u pravljenju dobrih jela, izradi kvalitetnih automobila, dizajniranju lijepih odijela i broju atraktivnih žena nadaleko je poznata činjenica. A mnogo je manje poznata činjenica da su francuski programeri pravi genijalci u izradi fantastičnih igara (Little big adventure, Alone in the Dark, Flashback). Pogledajmo zato zajedno Fade To Black najnoviju igru koja je izašla iz francuske radionice Delphine Software International.



Glavni junak Connrad (ako vam se ime čini poznato, niste se prevarili, malo kasnije otkriti ćemo o kome se radi) luta svemirom u kapsuli ispunjenom parama kriogena koje ga drže u snu već skoro 50 godina. Iako je svemir beskonačno velik nitko ne može njime vječno lutati, a da ne bude pronađen. Naš Connrad nema puno sreće jer su dugi san prekinuli njegovi, a od sada i naši, najveći i najsuroviji neprijatelji Morphi. Pošto ni oni ne ljube previše ljudsku rasu, Connrad je odveden u najnoviji zatvor iz kojeg nema bijega (ha, to ćemo još vidjeti, odmah ste primjetili) stimulativnog imena Novi Alkatraz. I tako Connrad sjedi u svojoj ćeliji razmišljajući o smislu života, kad odjednom odjekne pucanj i čuvar Morph prosvirane glave stropošta se na pod. Otvaraju se vrata i pojavljuje se John O'Connor, također zatvorenik, sa planom za bijeg i još važnije, pištoljom i odašiljačem za primanje poruka. Tu prestaje intro i počinje igra, počinje zabava.

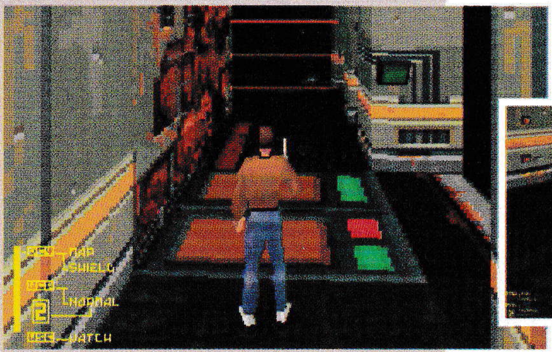




Da ne bi bilo nejasnoća, mislim da je došlo vrijeme da otkrijem (naravno samo onima koji se nisu mogli sami sjetiti) tajnu o Connradovom identitetu. Sve je počelo davne 1990. godine kad se pojavio "Out of this World" (na Amigi "Another World"), koji je bio neka vrsta prekretnice jer je prvi uveo "cinematične" sekvence (naravno tada još sve u dosta kockastoj vektorskoj grafici), koje su ličile na nešto. Glavni junak te, ali i slijedeće igre iz serijala bio je, naravno, Connrad u svojim čuvenim svjetloplavim hlačama i smeđoj pilotskoj jakni. Godine 1993. pojavio se Flashback (i na Amigi Flashback) s poboljšanim međusekvencama, ali i nešto promijenjenim načinom igranja. Za kretanje glavnog lika u Flashbacku korišteni su pokreti pravog čovjeka prenesenih na računalo metodom "rotoscoping" koja omogućava animaciju brzine 24 sličica u sekundi (podsjetimo se, tolika je brzina filma na platnu, a sličicu više je brzina televizijske slike). Danas taj isti Delphine Software koji je stvorio ova dva klasika izdaje i 3 nastavak, Fade To Black (na Amigi nije izašao). Međutim, za razliku od prije 5 godina DSI zapošljava 30-tak programera, dizajnera i muzičara koristeći pritom zadnju riječ tehnike:

10 Silicon Graphics strojeve "Indigo", dvije radne stanice "Indigo", 4 infracrvene "Acti-system" kamere i 76- kanalni Midi recording studio te nema dvojbe o kvaliteti koju DSI isporučuje na tržište. U Fade To Black (u daljnjem tekstu F2B) Connradovo kretanje riješeno je umjesto "rotoscopingom" na jedan moderniji i još bolji način. Na tijelo pravog čovjeka stavljen je određen broj ultra osjetljivih infracrvenih odašiljača. Nakon toga se pokreti tog nazovi ljudskog modela snimaju posebnom infracrvenom kamerom, kako bi se "uhvatio" pokret koji se kasnije zasebnom tehnologijom prenosi u računalo te se likovi kreću pravim ljudskim pokretima. Ovo, zajedno sa teksturirano mapirano renderiranim objektima i pozadinom tvori vizualno lijepu i posebnu igru.



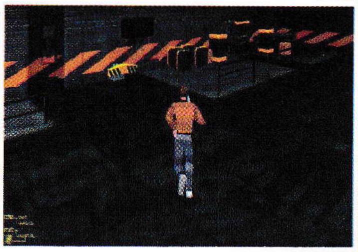
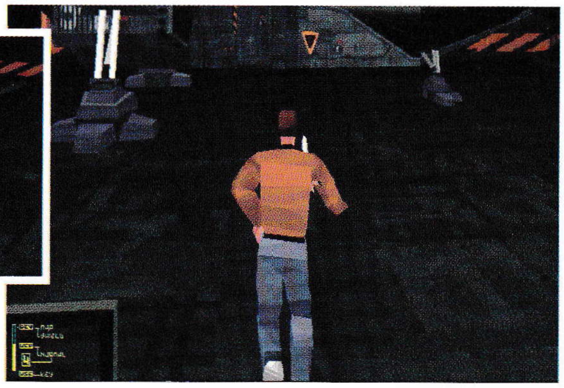


DESNO:
Jedan od pretinaca u kojem se mogu naći korisne sitnice.



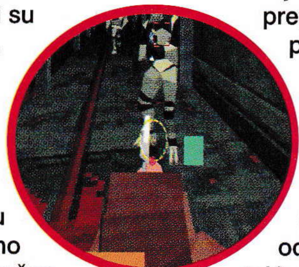
FADE TO BLACK

F2B je arkadna avantura koja na novi način prezentira izometrični sustav igranja, prvi put predstavljen u Alone in the Dark serijalu. Naime,razlika koju donosi F2B je računalom kontrolirana virtualna kamera koja ne mijenja samo kut gledanja, već u realnom vremenu zumira i rotira se oko našeg junaka. Rezultat toga je vrlo uspješna i originalna prezentacija u kojoj skoro nikada ne gubite orijentaciju u prostoru. Rekao sam skoro, jer samo u stvarno rijetkim slučajevima kamera zaglavi npr. iza stupa ili zida. F2B se sastoji od 6 ogromnih nivoa koji uvlače igrača u Connradov svijet. Boreći se tako kroz cijeli solarni sustav, završavajući misiju za misijom, pokušavajući zadati posljednji udarac zlim Morphima. Jedna od zanimljivih stvari su i međuscene (cut-scenes), koje samu priču povezuju zajedno s vašim prolaženjem kroz nivoe. Potpuno su renderirane (ne digitalizirane) i još su dosta kvalitetnije od onih u Cyberiji, koje su bile stvarno prelijepe. Ovisno o brzini vašeg računala možete određivati rezoluciju, način sjenčanja i grafičke detalje. 640x480 rezervirana je samo za odlikaše, čitaj: vlasnike Pentiuma dok ćemo se mi drugi, obični ljudi, zadovoljiti i sa 320x200 i 320x240. Sjenčanje možemo podestiti na Goroud ili Flat. Igra ide brže sa Flat sjenčanjem. Vjerujem da među vama ima i onih koji bi baš na 486-ici igrali u visokoj reoluciji. Njima preporučam tipke F1 i F2, pomoću kojih smanjujete i povećavate ekran te tako prilago-đujete brzinu odvijaja igre svome računalu.

GORE-DESNO:
Nakon oštre borbe pobjegnite sa shuttleom iz zatvora.





Igru prati dobra glazba (20-tak lijepih skladbi) i odlični zvučni efekti (90-tak), koje uvijek možete poslušati u izborniku "sound options". Jedina primjedba igri može se dati vrlo originalnom, ali i nedovoljno dorađenom načinu snimanja pozicija. Naime snimljene pozicije prikazuju sliku trenutačnog stanja ekrana, ali ne dozvoljavaju slovčani opis same pozicije, tako da se recimo nakon par dana neigranja jednostavno ne možete sjetiti koju poziciju da učitate.



No sve u svemu, F2B je nesumnjivo jedan od hitova najnovije igračke produkcije i svojim dobro određenim odnosom arkada-avantura, svakako zaslužuje mjesto među vašim omiljenim igrama (čitaj: CD-Romovima)

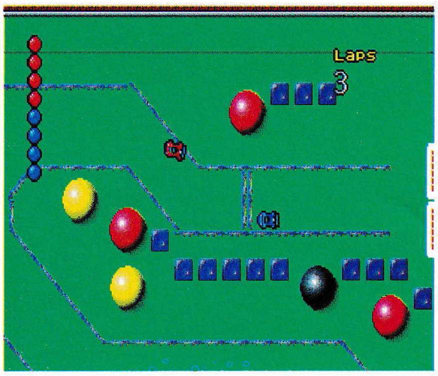
Hrvoje Kablar

FADE TO BLACK
Delphine Software

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	83%
Grafika	87%
Igrivost	84%
Ideja	81%

UKUPNO 88%
Igrano na:
PC486/100, 8 MB, CD ROM



Micro Machines 2

Bomboni, olovke i autići!?

Sjećate li se HACKERA broj 3? Tamo ste već mogli vidjeti ovu odličnu simulaciju automobila gdje ste u ulozi vozača koji vozi po krajolicima koje samo dečki iz Codemastera mogu smisliti. Vožnja po bilijarskom stolu, kadi punoj vode s raznim preprekama koje čekaju samo na vas, stolu punom otpadaka od ručka i dr.

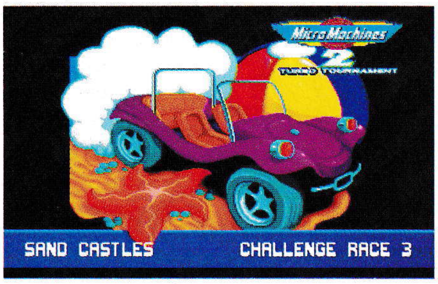
Dobro znate koliko je zauzimao prvi dio ove igre (svega 700 KB). Ovaj novi dio igre ne može se pohvaliti svojom veličinom jer sada zauzima tek 10-tak MB, ali se zato može pohvaliti grafikom i zvukom, a ideja je ostala ista. Micro machines je napravila poznata tvrtka CODEMASTER koja je poznata po najboljem fliperu koji je prethodio igri Micro machines, a zove se Psycho pinball. Počnimo s opisom drugog dijela igre.

Kada startate igru:

1. Možete birati igru s jednim, dva, tri ili četiri igrača. Kad se odlučite, možete birati da li ćete voziti turnir, obarati rekorde ili ćete voziti samo jednu utrku.

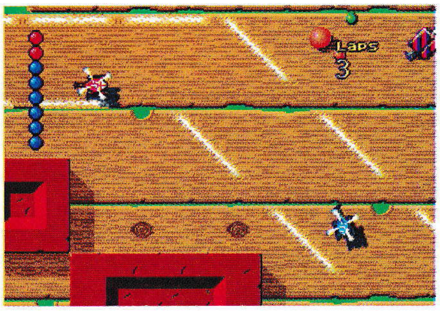
2. Možete igrati u timovima "dva na dva" gdje odabirete pojedinačne utrke ili natjecanje u kojem možete voziti amaterske utrke, teže utrke i naposljetku profesionalne. Čim uđete u jednu od tih opcija moći ćete odabrati sastav timova i njihova imena.

3. Sljedeća opcija koju ćete vidjeti na svojem ljubimcu bit će "fun play." Kad uđete u nju prvo, odabirete broj igrača (4-16), zatim birate igrače i na kraju vaše omiljeno prijevozno sredstvo. Kada utrke počnu, vozi se "na ispadanje", tj. vozači voze jedan protiv drugog i tako dolaze u sljedeće kolo, sve do finala i pobjede.



4. Kad uđete u Extra options, moći ćete vidjeti statistike pojedinog igrača. Možete prilagoditi veličinu ekrana, rezoluciju i joystick.

5. Construction kit je posljednja opcija u glavnom izborniku. U njoj ćete moći voziti pojedinačne trke (2,3 ili 4 igrača, ili u timu). Tu se automatski mogu odabrati već prije napravljene trake, na kojima već "vlada" određeno vozilo. Mogu se i rušiti rekordi na tim istim ili novim stazama. Kad uđete u EDIT onda počinje dio igre u kojem vam je potrebna mašta. Ovdje radite nove staze ili usavršavate stare pomoću segmenata koje su dečki iz Codemastera već prije napravili. Moći ćete stazi dati novo ime, i napraviti vlastiti automobil. Naime, automobil se pojavi uvećan, možete raditi s nekoliko boja, a točke pomoću kojih izrađujete automobil kreću se simetrično u odnosu na središnju os tako da nećete imati nikakvih problema sa simetrijom automobila. Možete

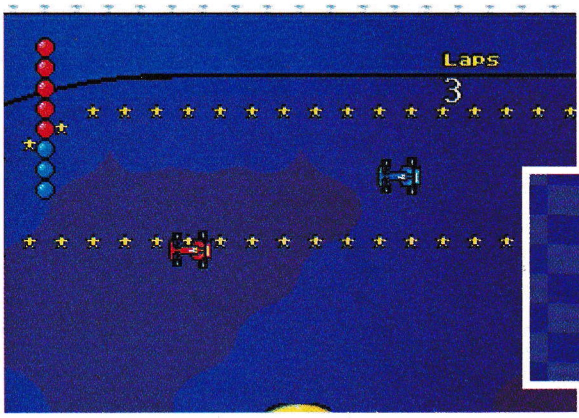


odrediti najveću brzinu automobila, ubrzanje, klizavost guma i vremenske prilike (sunce, kiša, vjetar, itd).

Najbolje bi vam bilo da prije no što uđete u štos odvozite pojedine trke i malo se izvježbate prije nego počnete "rasturati" u natjecanju. Na početku uzmite neko sporo vozilo npr. kamion pa polako krenite prema bržim, sve do same Formule. Moći ćete birati između dvadeset sedam malih autića, brodića i ostalih prometala koji se razlikuju međusobno po ubrzanju, najvećoj brzini i ostalim osobinama. Prednost, i novost ovog "novog" dijela je u tome što možete sami promijeniti podlogu na stazi. Hoćete li staviti pješčanu podlogu, travu ili nešto drugo, ovisi o vama. Dok budete izrađivali automobil ne ostavljajte plavu boju na autu jer je to samo temeljna podloga, a ne ozbiljna boja za vaš automobil.

Micro Machines 2 dolazi na četiri instalacijske diskete. Sound blaster obavezno uključite jer ćete u protivnom imati slab ili nikakav zvuk. Micro Machines 2 je izašao samo na PC-u te predlažem amigašima da se malo strpe jer će sigurno i oni doći na svoje.

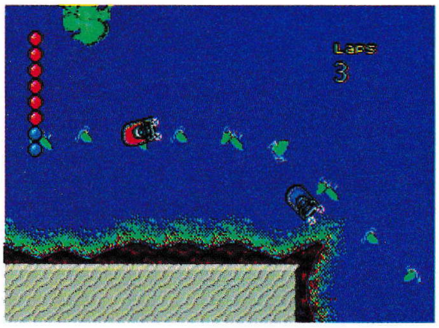
Igru možete pokrenuti na slabijoj 386-ici s 4 MB rama i oko 570 KB



DOLJE:
Mogućnost editiranja staza i autića donosi nova uzbuđenja u trenutno najigriviju auto utrku na PC-u.







GORE:
Već poznate utrke motornim čamcima, ovaj put poboljšane grafike.

osnovne memorije. Vrlo je važno za ovu igru to što se ona neće pokrenuti s QEMM-om tako da bi ga bilo najbolje isključiti.

I za kraj mogu samo reći;

Dragi Hackeri!

Nemojte se previše zabijati u voće, bombone i ostalu klopu, radije "opalite" u svog protivnika, pa ako treba zgurajte ga u provaliju.

U ovoj igri je sve dozvoljeno!

Miroslav Puljiz

MICRO MACHINES 2
Codemasters

- ■ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ☑ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ■ MAC
- ■ SEGA MEGA DRIVE II
- ☑ NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	75%
Grafika	81%
Igrivost	89%
Ideja	43%

UKUPNO 84%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 10MB HDD

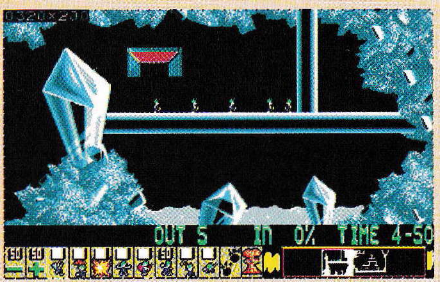


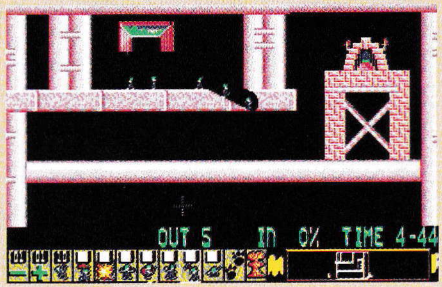
Legende

Anđeo čuvar

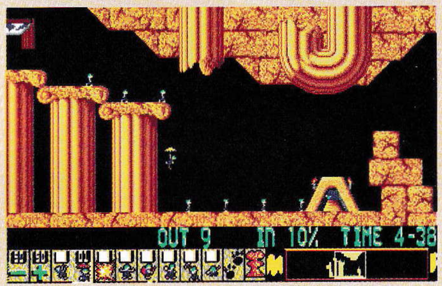
U Psygnosisovoj galeriji hitova Lemmingsi zauzimaju jedno od značajnijih mjesta. Igra jednostavne ideje i priče (koja se može sažeti u dvije riječi: spasite leminge) postala je hit upravo zbog svoje jednostavnosti. Što je još jedan dokaz da ne treba previše vjerovati celofanu i šarenim omotima kojima se današnje igre odlikuju, a od same igre nema ništa.

Osnovni cilj igre je vrlo jednostavan. Male leminge treba dovesti žive do izlaza iz nivoa. Svaki nivo započinjete s određenim brojem leminga i imate određeno koliko ih smije poginuti. Što dalje napredujete u igri, sve ih manje možete izgubiti. Sami leminzi su inače vrlo glupa stvorenja (bez uvrede, dečki) samo hodaju ravno bez obzira što ih to vodi u sigurnu smrt. I sada nastupate vi, njihov anđeo čuvar.



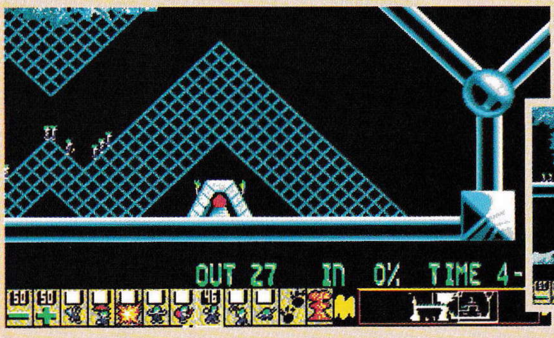


Gradeći mostove, bušeći rupe i radeći sve ostale građevinske (i ostale) zahvate, morate omogućiti svojim leminzima da sretni i zdravi dođu do izlaza iz nivoa. Naravno, to neće biti tako lako (zar ste očekivali nešto drugo?). Nivoa ima svakojakih, sa svim mogućim i nemogućim zamkama i problemima koje ćete morati riješiti da biste spasili leminge. Sve su radnje predstavljene ikonama u donjem dijelu ekrana. Kad

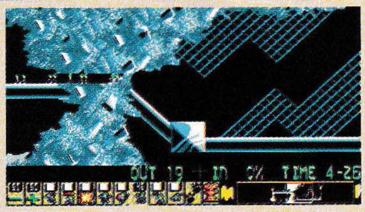


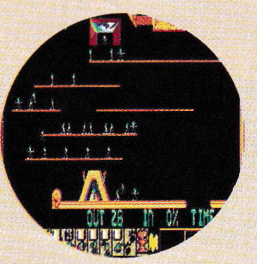
stvarno zapnete, možete narediti pojedinom ili svim leminzima da naprave samoubojstvo. Često ćete morati neke i žrtvovati da biste završili nivo. Neka vas to previše ne zabrinjava, sve dok ih ne izgubiti više nego što je dozvoljeno na dobrom ste putu. Za uspješno igranje morate biti strašno brzi jer se vaši mali štićenici ponašaju kao muha bez glave, odnosno uvijek idu tamo gdje ne bi trebali. Najbolja taktika je da ih prvo zaustavite stop-leminzima, a zatim ispitate nivo i pokušate prokrčiti put do izlaza. Naravno, ovu taktiku ne morate prihvatiti ukoliko smatrate da znate bolji način igranja. Koliki je bio uspjeh igre govori i podatak o već trećem nastavku ove igre. No, uz tri službena nastavka postoje i paketi s dodatnim nivoima. Pored toga ima i raznih klonova koji imaju istu ideju i cilj, a malo drugačiju izvedbu (Humansi,Trodlersi i sl.). Ukratko, ovo je igra koja svojom jednostavnošću i igrivošću jednostavno "zavari" za računalo i koju bi svaki igrač koji drži do sebe trebao imati u svojoj kolekciji.

DENIS KOVAČIĆ



DOLJE:
Mali Lemmingsi se probijaju kroz ogromne kristalne naslage

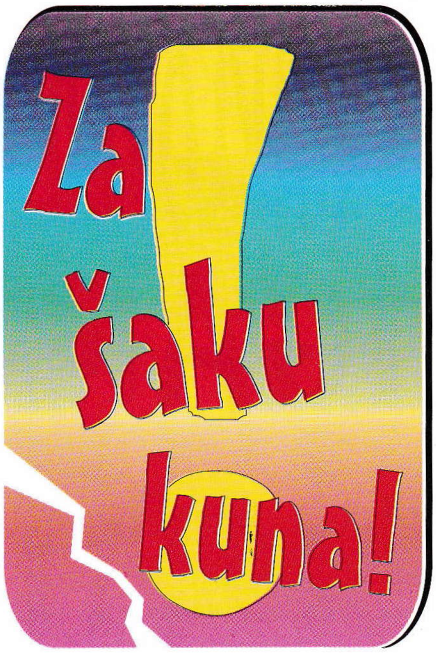




ATTACK STACK

Jeftina smrt

Velocity..... Velocity..... AHA! Poznato mi je to ime. Momci koji su napravili uuuužasan Spectre VR vraćaju se na scenu..... JUHU!.. Zaista!?



Njihova najnovija ponuda zasniva se na kompilaciji nekoliko poznatijih akcijskih avantura. Doom akcijska avantura? Ovo će biti zabavno.... Velocity ponovo napada. Njihov najnoviji proizvod je kompilacija relativno uspješnih CD naslova koji bi se kupcu uz pristupačnu cijenu trebali učiniti isplativim (heh). Attack Stack (pomalo glup naslov, zar ne?) predstavlja zanimljivu hrpicu CD-a koja je kao i kod drugih puna svega i svačega. Naime, osim skupa od četiripet CD-a, ova zbirka predstavlja i pet neusporedivo blesavih naslova.Naime, osim priloženih igara (Novastorm, Doom i The Lemmings Chronicles) AS vam donosi i uvrede među kojima su i Arnie 2 i Blade Warrior (da, da dobro ste čuli).

No, vratimo se prezentaciji naslova koje dobijate ako kupite ovu kompilaciju.

THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO

THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO je najbolja igra u ovom paketu. U ulozi tajnog agenta budućnosti, zadaća vam je da odete



vremeplovom u prošlost te spriječite promjenu povijesti. Sve ne bi bilo toliko loše da se cijela stvar ne vrti oko prvog kontakta ljudi i malih zelenih. Naime, u alterniranoj povijesti ljudi su se suprostavili vanzemaljcima te su odbačeni od cijelog svemira sljedećih stotinjak godina. Osim toga, negativci su se pobrinuli i oko svjetskog ugovora u globalnoj uniji svih zemalja. Zbunjeni i sami, vi odlazite na dotične lokacije u prošlosti i budućnosti, te nastojite riješiti promjenu svijeta kakav je dotada postojao. Ova igra ima neodoljivo privlačnu fabulu i nadasve stravično komplicirane slagalice. Izvedena u SVGA okružju, ova igra će vas definitivno prilijepiti uz ekran za duže vrijeme te osobno mislim da je ona sama jedan i jedini razlog da kupite cijelu stvar.

DOOM EPISODE ONE



SHAREWARE DOOM je...... jedna od uvreda koje sam naveo gore. Mislim, tko je bio toliko neodgovoran da je pomislio da može kupcu uvaliti CIJELI CD sa samo JEDNOM JEDINOM epizodom Doom-a koju je svaki vlasnik PC imao prije dvije godine. Priča je već svima poznata.....vi ste marinac koji je jedini preživio borbu s vanzemaljcima u bazi na jednom od Marsovih mjeseca, te ste nakon toga odlučili napraviti odmazdu nad slinavim beštijama... bla...bla...bla....



THE LEMMINGS CHRONICLES

THE LEMMINGS CHRONICLES je simpatična igra koja vas ponovo vraća prvim danima PC-a kada je Lemmings bila neodonjivo zabavna igra. Pažljivo rađena, ova nova verzija uvodi korištenje predmeta, različite vrste simpatičnih glodavaca, te novih šezdesetak nivoa koji će vas definitivno zabaviti.

SPECTRE VR THE C.H.A.O.S. CONTINUUM

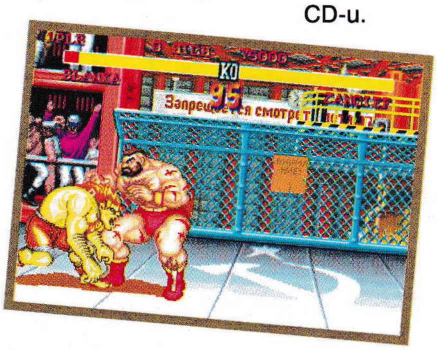
SPECTRE VR je bijedna isprika za arkadnu Shoot'em up igru koja ne traži igračevu vještinu niti koordinaciju. Osim činjenice da vas kroz igru konstantno maltretira debilan glas nekog transvestite koji sebe naziva

cyberpunkom, cijela stvar je sačinjena od vožnji po idiotski napravljenim plohama, te još gorim zadacima. SVR će se možda svidjeti nekome tko voli igru na mreži, ali u drugom slučaju, DALJE RUKE.

THE C.H.A.O.S CONTINUUM je nešto poput Daedalus Encounter, samo mnogo lošije. Vi ste postavljeni u ulogu kontrolora malog modula, koji se treba spustiti na neku planetu te spasiti naučnike koji su zarobljeni na njoj. U CC-u grafika je prihvatljiva, dok su priča i glazba uveliko lošije.

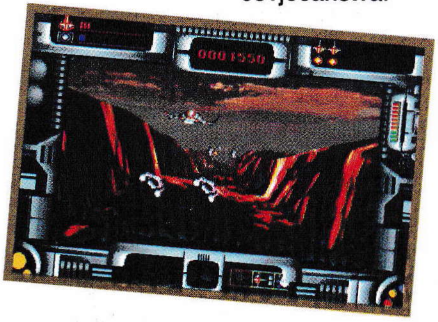
STREET FIGHTER II™

STREET FIGHTER 2 je klasična šora bez mnogo posebnih dodataka. Štoviše, mislim da igra nije ništa bolja od originala,jedino što dolazi na CD-u.



NOVASTORM™

NOVASTORM je Psygnosysova CD pucačina sa lijepom grafikom i animacijom, te nadasve velikom zaraznošću. U ulozi vođe eskadrile eksperimentalnih svemirskih lovaca naređeno vam je da raznesete neprijateljsko računalo koje je uništilo pola čovječanstva.



CRYSTAL CALIBURN™

CRYSTAL CALIBURN je klasičan fliper koji radi pod okružjem Windowsa.

BLADE WARRIOR™ ARNIE 2™

BLADE WARRIOR je apsolutna hrpa smeća koja je rađena u CGA grafici i predviđena za XT računalo (pretpostavljam). U ulozi mačevaoca trčite posvuda i ubijate bezoblične neprijatelje.....BLJAK!

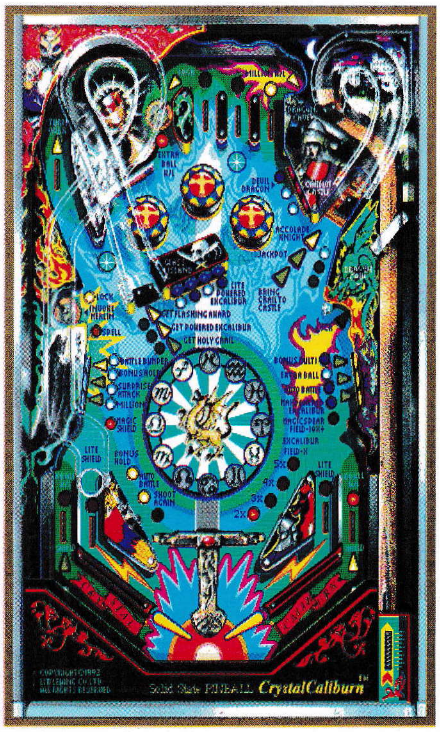
ARNIE 2 je klasična Commando-pucačina koja je očito bila napravljena za korisnike joysticka i mentalne pacijente. Sve što radite u igri je to da trčite i ubijate...i to još popraćeno groznom grafikom i zvukom.

Da li da to kupim?

Ne bih se baš složio s mišljenjem da je Attack Stack zanimljiva kompilacija puna zabave. Prije bih zaključio da je Velocity izveo ovaj paket namjeravajući zaraditi malo novca na jadnicima koji bi nasjeli na šarenu kutiju. Cijena mu je također previsoka, tako da se iz svega toga može zaključiti da je A.S. bijedan pokušaj. No ipak, tko je od Velocityja očekivao više?

Damir Rukavina

Ime: Attack Stack
Izdavač: Ocean
Ustupio: EDGE Group
Cijena: 605 kn





Osvoji p

Konačno je dugo naj Conquer, došla u Hrv izašla, šuškalo se da će biti igara godine, ako ne i u razočarala ni u jednom el grafike te bi joj se epitet " ove godine" bez ikakih dv



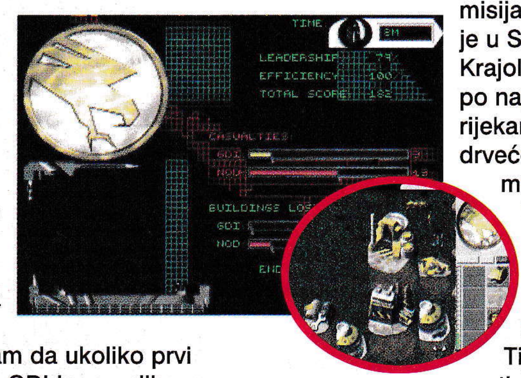
U jednom od prošlih brojeva Hackera mogli ste pročitati da je igra po konceptu slična Dune II.(a i službeni naziv C&C je Dune III.), ali s poboljšanom grafikom, zvukom, mnoštvom prekrasnih animacija i, ono po meni najvažnije, igranje je uvelike olakšano.

Vi birate za koju ćete se stranu opredijeliti na početku. Postoji GDI (Global Defence Initiative) i Brotherhood od Nod. Ovi potonji predstavljaju mega-terorističku organizaciju te ih možemo nazvati lošom stranom, a oni prvi su neka vrst svjetskih žandara koji čuvaju svjetski mir. Raspolažete različitim zgradama i vojnim jedinicama. Preporučam vam da ukoliko prvi put igrate izaberete GDI jer su njihove misije lakše, a i naoružanje im je jače. Igra je na 2 CD-a; svaki CD je za jednu stranu, s potpuno različitim animacijama, misijama i područjem sukoba.

U Dune II. skupljali ste Spice, a u C&C Tiberium. To je posebna vrsta kristala koji izvire iz središta zemlje i sadrži razne rudače važne za svjetski razvoj. Ujedno, to će biti vaš način zarade novca. Kao i kod Dune II. i ovdje imate izbor područja za napad, više različitih terena. Sama igra vrlo je jednostavna te oni koji su igrali Dune II.ili Warcraft neće uopće imati problema, a oni koji tek počinju s igrama ovakvog tipa trebat će malo više vremena da razumiju način igre. Teren gledate iz ptičje perspektive, a igra se odvija u realnom vremenu te ćete morati imati vrlo brze reflekse.



Misija ima raznih vrsta, s različitim ciljevima. Najčešće počinjete s nekoliko jedinica i mobilnim gradilištem, koje možete postaviti gdje hoćete i to je začetak vaše baze. Česte su i spasilačke misije s odredenim brojem jedinica pa morate dobro paziti da vam što manje jedinica pogine. Vjerovali ili ne, zadnja misija za GDI je u Sarajevu. Krajolik je vrlo lijepo napravljen; s rijekama, selima, drvećem, slapovima (nadmašuje Dunin krajolik "bogat" pijeskom i kamenjem za 200%). Tijekom igre prati vas dobra glazba (techno, rap) i sigurno vam neće biti dosadno. A krici zapaljenih vojnika, eksplozije tenkova, eksplozije zgrada dodatno će obogatiti zvučni podlogu.



Spomenuo sam već da je igranje uvelike olakšano. Dok ste u Dune II. morali svakoj jedinici dati upute gdje da ide, koga da napada i što da radi, ovdje možete u jednu grupu staviti koliko god želite jedinica stvarajući mišem okvir i odabirući i grupirajući željene jedinice. Da biste igranje poboljšali, grupe možete pospremiti u memoriju (CTRL+0-9) i pritiskom na odredeni broj automatski dobijate kontrolu nad grupom pospremljenom u memoriji. Animacije u međusekvencama su majstorsko djelo, od njih zastaje dah i to je još jedan razlog koji vas tjera da završite misiju. Neću vam opisivati pojedine jedinica ni zgradea jer ne treba odveć mozganja da biste dokučili njihovu funkciju, nego ću vam dati nekoliko korisnih ("pokvarenih") savjeta koji će vam pomoći pri igranju.





GORE:
Oprez! Pošaljete li vojnike kroz polja kristala oni će brzo izgubiti energiju i poginuti s toga što je kristal smrtonosan za ljude.

Ako imate mobilno gradilište, nastojte ga obavezno sagraditi u neposrednoj blizini tiberiuma jer će vaši sakupljači (harvester) vrlo brzo donositi zalihe tiberiuma u vaše rafinerije. Nemojte odmah tražiti neprijateljsku bazu želeći je brzo uništiti, već se orijentirajte na gradnju svoje i na rutinsko otkrivanje terena brzim vozilima. Bazu, ako je moguće obavezno ogradite jer neprijatelju treba neko vrijeme da probije zid. Pješadija je ovdje izrazito važna i bez obzira što imate dovoljno novca za



LIJEVO:
Sa inžinjerima osvojite protivničke zgrade.





GORE: Spriječite napredovanje neprijatelja postavljanjem vaših vojnika sa druge strane mosta.

oji pa vladaj

najavljivana igra, Command & Hrvatsku. Već prije nego što je biti jedna od najboljih strateških uopće. Moram priznati da nije elementu, od zvuka pa do "najbolja strateška igra dvojbi mogao pripisati.

vozila izgradite poveći broj pješačkih jedinica jer one vrlo brzo mogu uništiti skoro sve. Tenkovi su vrlo nespretni protiv pješadije jer često promaše, a i izravan pogodak daje malo štete, stoga je najbolje rješenje pokušati ga pregaziti (ali oni su vrlo vješti u izmicanju). Za gaženje je najbolji GDI-ov APC (oklopni transporter), izrazito mobilan i brz, može pregaziti velik broj pješadije.

Pazite da vašu pješadiju masovno ne gazi. Ugledate li bacače plamenova, bježite jer su izrazito uspješni protiv pješadije, ali ako ih uništite eksplodiraju pa ako su u grupi mogu započeti lančanu reakciju i svi izginuti. Bacače plamenova možete okrenuti u svoju korist - vrteći se oko njih vozilom, možete ih namamiti da se okrenu premo svojoj pješadiji i lijepo ih potkuriti. Iako je pješadija uspješna protiv tenkova, ima i veliki nedostatak; prelazeći preko tiberiuma



gubi energiju, sve dok se ne zapali. I to možete preokrenuti u svoju korist mameći pješadiju vozilom preko tiberiuma, i uživati gledajući kako gore. Specijalne jedinice su inžinjerci koji mogu ulaziti u neprijateljske zgrade i zarobiti ih. To je dobro, zato što možete proizvoditi neprijateljske jedinice ili graditi neprijateljske zgrade ukoliko ste zarobili gradilište. Čuvajte inžinjerce jer se ne mogu braniti i imaju slab oklop. Ovo su samo neki trikovi u igri, a ima ih dosta koje samo dužim igranjem možete sami otkriti. Ako imate prijatelja s modemom, možete igrati jedan protiv drugoga, što pruža izuzetno zadovoljstvo. Možete igrati i u mreži, s više od dva igrača. Tek što je igra izašla, a Westwood najavljuje njen skori nastavak. Bolji od ovoga? Preostaje nam samo da čekamo i vidimo. Ovo je, jednostavno, igra koju svaki ljubitelj strategija mora vidjeti i odigrati. Igra će zaludjeti mnoge ljubitelje igara.

Ivan Rubelj

Zašto da.......
Odlična grafika i zvuk, jednostavno upravljanje, zapanjujuće dobre animacije, mogućnost igranja pomoću modema ili u četvero u mreži, dvije igre u jednoj (GDI i NOD scenarij), efekti...

Zašto ne.......
Birajući kraći put jedinice, često idu tamo gdje ne bi trebale, npr. preko neprijateljske baze.

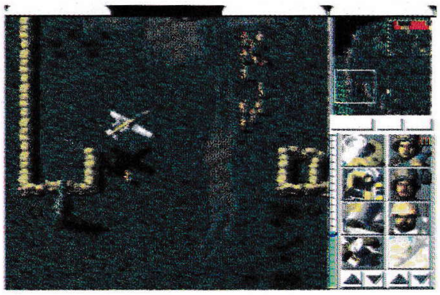


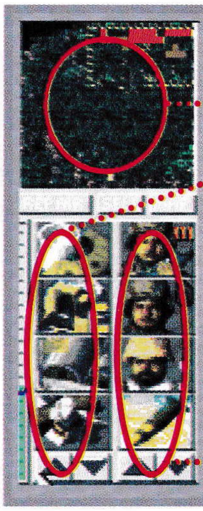
COMMAND & CONQ.
Virgin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	88%
Grafika	92%
Igrivost	93%
Ideja	84%

UKUPNO 93%
Igrano na: PC586/120, 8 MB, CD ROM





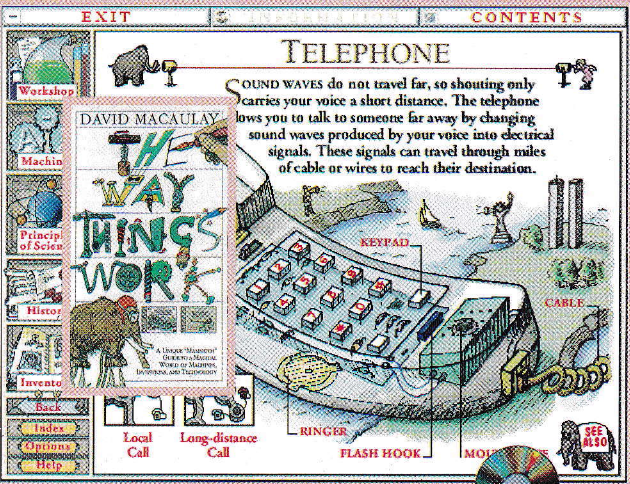
Mapu možete dobiti tek pošto izgradite radar. Radar troši dosta energije, no to se isplati jer ćete uvijek vidjeti kada vam se približavaju neprijateljske jedinice. Pomoću mape možete lakše kontrolirati svoje jedinice.

Osnova svake baze su elektrane koje vas opskrbljuju električnom energijom koja služi za rad skoro svih zgrada . Nadalje, dobro je imati više od jedne rafinerije jer će priljev kapitala biti veći. Za izgradnju pješačkih jedinica potrebne su vam barake, a za izgradnju motorno oklopnih vozila su tvornice.

Zavisno od vaše pripadnosti jednoj od zaraćenih strana na raspolaganju su vam različite borbene jedinice. Kada osvojite neprijateljske barake ili tvornice dobivate njegove jedinice na raspolaganje za izgradnju.

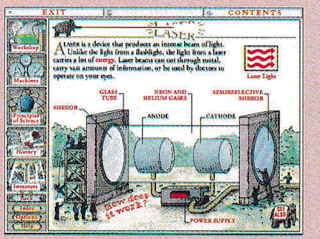
650 MB ZNANJA

Četirima zlatnim naslovima:
Incredible Cross - Sections Stowaway,
Encyxlopedia of Nature,
History of the World i
Encyclopedica of Science
koje smo predstavili u prošlom broju, ovom prilikom dodajemo nova četiri.
My First Incredible Amazing Dictionary,
The Way Things Work,
Cartopedia i
P.B. Bear's Birthday Party,
zanimljivi su naslovi serije DK Multimedia, već predstavljenog američkog proizvođača softvera "Dorling Kindersley". Odlična kreacija multimedijalnih CD naslova privući će vašu pozornost ne samo zanimljivim grafičkim rješenjem već i duhovitošću, jednostavnim načinom korištenja i nadasve, ogromnim brojem zanimljivih informacija.

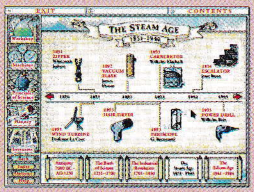


The Way Things Works

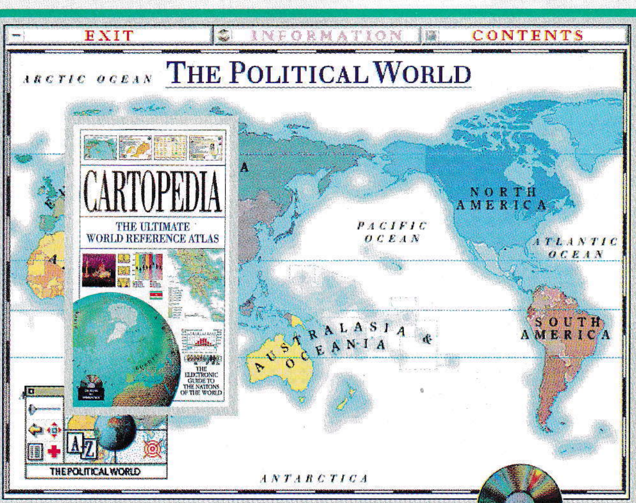
Pred vama je jedinstveni vodič kroz čarobni svijet strojeva, izuma i tehnologije. Možda ste se znali zapitati kada je što izumljeno, tko je izumitelj i, naposlijetku, kako sve to radi. Od teleskopa, telefona do lasera, ovdje vam je objašnjen nastanak i rad od najjednostavnijih do najsloženijih izuma. Ne samo da će vam se riječima objasniti kako našto funkcionira, već će vam se to vještom animacijom i pokazati. Demonstracija i prikaz rada određenog izuma bit će zanimljivo i duhovito prikazan, a dostupan vam je i cjelovit povijesni pregled o izumiteljima i njihovim izumima. Kroz enciklopediju vas vode simpatični mamuti a CD je rađen prema knjizi kojoj je autor DAVID MACAULAY i namijenjen je korisnicima od 8 do 88 godina. Ukratko, možete vidjeti i čuti: 1500 screanova, 1000 ilustracija, 300 animacija, 60 minuta zvuka i 70000 riječi!



Minimalna konfiguracija za pokretanje:PC386SX, 4MB RAM, zvučna kartica, CD ROM i Windowsi.

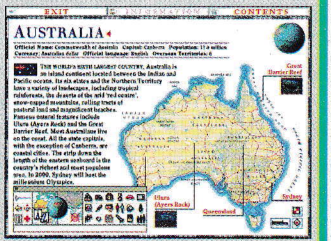


659.99



Cartopedia

Ovaj CD ROM predstavlja jedinstveni atlas svijeta sa svim potrebnim informacijama koje vaša mašta može zamisliti. Šetajući zemljama, regijama, državama i njihovim gradovima postanite svjetskim putnikom ili odličnim poznavateljem zemljopisa. CARTPOEDIA je odlična kombinacija kartografskih elemenata atlasa i iscrpnih podataka jedne enciklopedije. Uz brojne zemljovide, osobitu će pozornost privući fotografije gradova i prirodnih ljepota ili pak brojni statistički podaci. Tako ćete moći proučiti npr. nacionalni dohodak po glavi stanovnika, indeks kvalitete življenja, natalitet, podatke o školstvu i bezbroj dodatnih podataka koji su neophodni za svaki pravi zemljopisni pregled. Za one znatiželjnije ili pak zahtjevnije korisnike, ovdje se nalaze podaci o ekonomiji, industriji, politici i vodećim političarima pa čak i o kriminalu. Sve u svemu, Cartopediju krasi apsolutna iscrpnost podataka o kojoj svjedoči 10 000 screanova, 600 zemljovida, 500 fotografija i video zapisa i 400 000 riječi.



Minimalna konfiguracija: PC 386DX33, 4MB RAM, zvučna kartica, CD ROM i Windowsi.

659.99

ALGORITAM

ALGORITAM MULTIMEDIA CENTAR

Zagreb, Gajeva 1
Hotel Dubrovnik - donja etaža
tel. 01/428-189
fax. 01/271-799

CD-naslovi 200-300 (igre, zabava, edukacija, enciklopedije...), CD-ROM čitači, pribor za CD-ROM-ove, zvučne kartice (Creative, Media Vision), zvučnici za PC, mikrofoni, MIDI kablovi, joystici, podloge, miševi, kutije za CD, diskete i dr., diskete, pribor za čišćenje CD, PC-a, monitora i dr.

TRGOVINA U SRCU GRADA!



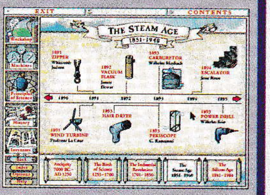
P.B. Bear's Birthday Party

Dođite na medvjedićevu rođendansku zabavu! Otkrijte tko je dobio poklone i ugasite sve svijećice na njegovoj rođendanskoj torti! Ovakav uvod može zvučati zanimljivo samo ukoliko pripadate najmlađim zaljubljenicima u računala ili još uvijek, bez obzira na godine, niste dovoljno odrasli. CD je namijenjen učenju ubrzanog čitanja a mogu ga koristiti djeca već od 4 godine starosti.



Naime, radi se o priči za čitače - početnike koja u sebi, osim slikovnice - priče, ima i obilježje slikovnog rječnika. Izgovoreni dio rečenice označava se bojom dok pritiskom na željenu sliku čujemo pravilan i jasan izgovor. 150 animacija, 18 priča, mogućnost odabira triju pripovjedača i 10 interaktivnih igara pretvorit će učenje u ugodnu zabavu.

Minimalna konfiguracija: PC 386DX, 4MB RAM, zvučna kartica, CD ROM i Windowsi.

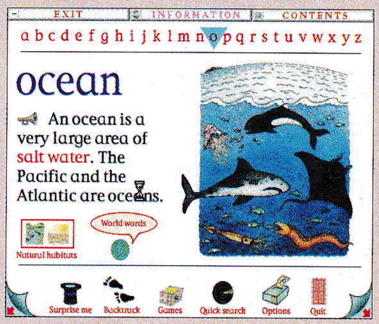


499.99



My First Incredible Amazing Dictionary

1 250 screenova, 1 100 ilustracija, 850 animacija, 2 500 izgovora i 3 000 zvukova predstavlja slikovni rječnik namijenjen novoj generaciji najmlađih. Definicije, ilustracija, zvuk i animacije idealno su sredstvo za učenje stranog jezika bez obzira na godine.

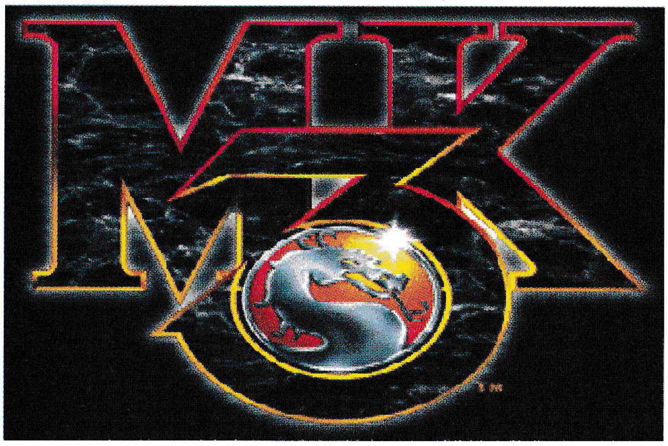


Iako je CD preporučen korisnicima od 8-16 godina starosti, vjerujemo da će i oni stariji vrlo rado provjeriti svoje znanje. Svaka riječ, definicija i instrukcija su jasno, glasno i razumljivo izgovorene dok biranjem slova odabiramo određeni pojam i objašnjenje tog pojma. Ukratko, zabavno i poučno.



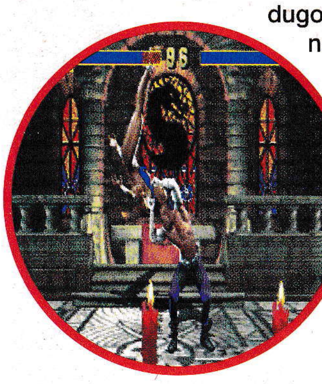
Minimalna konfiguracija: PC 386SX, 4MB RAM, zvučna kartica, CD ROM i MS DOS.

639.99



Kad će ta trojka....

Nakon desetak duugih sati provedenih mlateći "bespomoćnog" Shao Kahna, mlataranja bijednika koji su mislili da su bolji od vas, zaključavanja roditelja u ormar jer vam nisu dali da se ig....(ups!) stiže taj dugo očekivani nastavak jedne od najpopularnijih borilačkih igara svih vremena: Mortal Kombat 3.

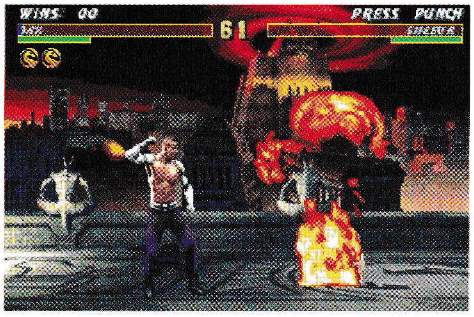


I tako, igrači željni neograničenog nasilja, otkinutih ruku, nogu i ostalih udova moraju ovih dana strpljivo gledati kako se njihovi prijatelji zabavljaju novim simulacijama. No, neka ne brinu jer ovog bi mjeseca trebao izići novi nastavak Mortal Kombata. Po proizvođačevim najavama, novi nastavak krvave trilogije o borbi između dimenzija donosi mnoštvo novih stvari.

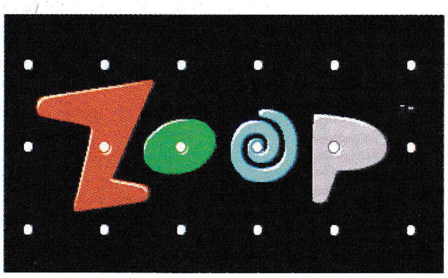


Naime, MK3 bi trebao imati bolju glazbu, zvuk i grafiku od prošlog nastavka. Prihvativši jeftinu reklamu (kao i uvjek), zdušno sam prihvatio "preview" novog nastavka, te se ugodno iznenedio.

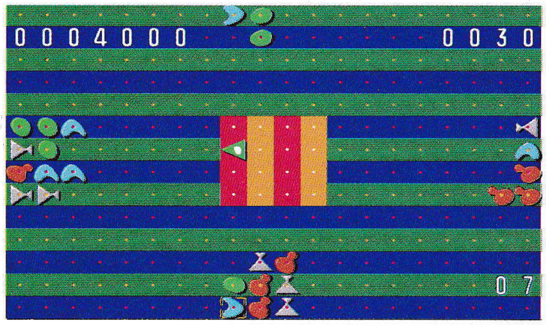
Naime, MK3 osim novih gadosti donosi i različite načine igre te tzv. Multi Level borilišta u kojima protivnika možete tako odvaliti da ovaj napravi let kroz strop na "viši kat". Osim toga unesena je "run" komanda koja vam daje mogućnost da nanesete daleko veću štetu. Osim poboljšanja u samoj borbi, govori se da će igra biti igiva preko mreže ili modema. Također će i opcije borbe biti mnogobrojne, te se govori da igra ima turnir "mod" u kojem izabirete nekoliko boraca koji će biti na vašoj strani. Mortal Kombat 3 dolazi samo na CD-u te se preporuča "sitnih" 12Mb RAM-a za optimalan rad. Pun opis dolazi u sljedećem broju, dotada......gledajte i čekajte.



Damir Rukavina

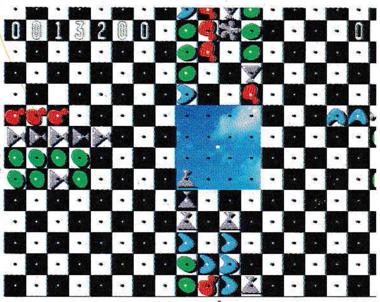


Šarena zavrzlama



Vivicom International, Vivicom International, hmmm, kako mi to poznato zvuči. Ne, nemoguće ova se programerska kuća pojavila kao grom iz vedra neba i donijela nam Zoop, novu logičku zavrzlamu tetris tipa, u kojoj će vaš mozak biti jako zaposlen, a i ruke isto tako.

Pravila ove igre su vrlo jednostavna, s šarenim trokutićem koji mijenja svoju sadržinu potrebno je pogoditi različite objekte koji se nalaze izvan pravokutnika 4x4 po kojem se vi šećete. Ukoliko uspijete obraniti vašu tvrđavicu od napredujućih šarenih objekata, prelazite na viši nivo i tako sve dok vam igra ne postane prebrza ili vi ne postanete prespori. Unutar šarenog trokutića nacrtan vam je objekt koji možete uništiti, ili više njih ako su u istom redu poredani jedan iza drugog. Ukoliko niti jedan objekat ne odgovara vašem, možete "upucavajući" različiti (neki drugi) objekt zarobiti ga i potom ispaliti na ostale koji su isti kao i on. Ova nam igra ne donosi ništa novo, niti su programeri uložili puno truda u nju te s toga neće predstavljati dužu zabavu. No ipak, zanimljivo je da je igra napravljena za slijedeća računala/konzole: Super Nintendo (popularno zvani Super NES), Nintendo, Game Boy, Sony Playstation, PC, Sega Genesis, Sega Gamegear, Sega Saturn i Macintosh, dok nažalost za Amigu nema ni najave. Ovu smo verziju isprobali na DX4/100 i radi u SVGA rezoluciji, a ukoliko imate i Soundblaster možete slušati ugodnu glazbu. Minimalna konfiguracija za ovu igru je 486/33, 4MB, s toga će i vlasnici slabijih konfiguracija moći zaigrati ovu igru.



Silvano Bucić

JAGGED A

Otočni ju

Za neiskusne plaćenike Meta sam vam pripremio neke naj će osvajanje tog otoka biti p

Metavira je mali, nepoznati otok negdje u južnom Pacifiku gdje su labaratorijski istraživači uspjeli uzgojiti jedinstvenu biljku za liječenje smrtonosne bolesti. Vaš je zadatak osloboditi otok od plaćenika koje je unajmio lihvar i zločinac Lucas Santino, čije su namjere skupo prodavanje endemskih lijekova. Izlet tvrtke Sir-Tech u svijet strategijskih igara ne može prikriti model na osnovu kojeg je igra rađena. Pored uspješnih taktika i strategijskih razmišljanja u Jagged Allianceu najveću ulogu igra izbor pravog tima. Savjeti koji slijede obrađuju sve tri točke i ponešto više.

Početak

Prvo se morate odlučiti za svoj tim početnika. Od 60 plaćenih vojnika u ovom trenutku u uži izbor dolazi mali dio - samo oni čija je cijena ispod 1000 dolara po danu. Naravno, moguće je napraviti iznimku pa platiti jednom plaćeniku 1300 dolara na račun gladovanja nekog drugog. U prvim danima trebali biste što manje trošiti novac i zadovoljiti se samo sa četiri suradnika - u prvom se tjednu ne može ništa zaraditi pa treba preživjeti s početnim kapitalom od 20000 dolara. Pri tome jedna napomena: planirajte da vam uvijek ostane 2000 dolara. Često se može dogoditi da netko od vaših vojnika bude ubijen ili da umre (što uzrokuje 800 dolara troškova prijevoza). Neplaćanje vojniku, tj. njegovoj porodici strogo izbjegavajte - bolje je unaprijed poslati jednog ili dva član tima na odmor pa ćete prepoloviti troškove. Koga ćete odabrati za svoj tim, stvar je ukusa. Međutim, moraju se poštivati određena pravila; najmanje jedan vojnik mora posjedovati značajno medicinsko znanje (40 i više), a jedan mora biti dobar mehaničar (80 i više). Stručnjaci za eksplozive su nepotrebni u početku igre. Također možete preskočiti skupe, precizne "strojeve za ubijanje". U osnovi bi trebale biti visoke: životna energija (koliko pogodaka može pojedini plaćenik izdržati) i agilnost (koliko točaka pokretljivosti stoji na raspolaganju). U sredini igre izbacite iz stroja sve plaćenike koji se vuku sa 15 točaka pokretljivosti, izuzev onih koji rade u stacionaru.



Pazite i na kartoteku, u kojoj često stoje podaci koje inače ne bismo otkrili samim vrijednosnim točkama. Tako se na primjer mrze braća Larry i Gary, neki plaćenici ne znaju plivati dok drugi vrlo brzo uče. Ukoliko su neki označeni kao strijelci čije se loše sposobnosti ne mogu popraviti (znak X nas na to upozorava), možda se ipak isplati uključiti ih u tim - npr. liječnik može biti koristan iako je loš strijelac. Primjer trupe za početnike; Vinny (kao mehaničar), Mary Beth (kao medicinska sestra saniteta) dok su Grunty i Gary revolveraši.

Misije

Prva misija se sastoji u pronalaženju tzv. Micro Pufifiera, bez kojeg je nemoguća dalja obrada soka iz drveta. Dajte svojim ljudima oružje u ruke (prije svega streljivo) i pošaljite trupu u jedan od dvaju pograničnih sektora. Tamo će naići na bar pet protivnika od kojih jedan ima traženi predmet kojeg ispušta prilikom pogotka. Brzo ispunjavanje ove zadaće omogućava, ne samo ponovnu eksploataciju soka već vam daje i dodatni novčani bonus. Kasnije misije najviše se bave zauzimanjem određenih sektora npr. oslobađanje istraživačkog laboratorija. Dvije se misije razlikuju od uobičajene sheme; kada se počinje širiti jedan virus moraju se, što je brže moguće, pobrati pomila-cvjetovi iz sektora 8 (nije ih dovoljno samo nositi sa sobom). Tko nakon dvije trećine igre ne uspije pronaći nadgrobni kamen urođenika, mora očekivati veliku emigraciju stanovništva.

Da biste trebali što manje stražara, vaše osvojeno područje mora nalikovati kvadratu. Napadi mogu uslijediti samo između sektora koji graniče među sobom, a ne po dijagonalnim vezama. Širite se na taj način da novoosvojeni teritoriji budu povezani ("linked") s područjima koji su već pod vašim utjecajem - inače ćete morati stajati noću u ispražnjenim kvadrantima i na kraju ipak pobjeći.... Na velikoj karti možete vidjeti koji sektori nisu međusobno spojeni. Da biste izjednačili gubitke, morate osigurati 8 stražara plus jednog rezervnog. Razumljivo, nakon osvajanja snimite stanje i dovedete što je moguće više čuvara.

Strateški dio

O vama ovisi koliko ćete vremena odvojiti za osvajanje otoka - moja je strategija za orijentaciju trebala oko 45 dana igranja. Važno je ne bankrotirati. Stoga bi svaki čovjek trebao dnevno osvojiti jedan ili dva sektora, kako bi se osiguralo stalno povećanje zaliha drvne građe za vrijeme kad se ništa ne može uraditi. Cijene biljnog soka padaju nakon prvog dana od početnih 500, na 400 pa sve do 380 dolara. Ponovnim osvajanjem otoka cijena se postepeno vraća, u koracima po 20, na 480 dolara. Prinosi se mogu povećati povećanjem plaće domorodcima koji rade na plantažama. Ne izbjegavajte uključiti još jednu ili više skupina radnika, sve dok vam vaši proizvodni kapaciteti to dozvoljavaju. Uvijek dolazi do gubitaka zbog neprijateljskih napada pa samo potpuno obrana stabla donose zaradu. Povećavajte broj tvornica jer ih neprijatelj može dizati u zrak, a reparatura traje dva-pet dana. Nekim se područjima može pristupiti samo s određenih mjesta susjednih kvadranata, npr. ako se tamo nalazi gusta šuma.

Upravljanje skupinom

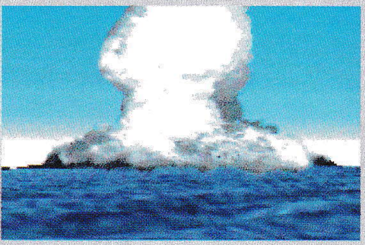
Kad god je to moguće, uvedite još sedam plaćenika a na osmu poziciju domorodačkog vodiča (Jack će vam ga automatski ponuditi). Posljednji ništa ne košta i može se koristiti za probijanje puta. Osim toga, on daje informacije o terenima koje prvi put posjećujete. Kad postane teže, možete ga zamijeniti plaćenim vojnikom ili s još četiri domorodačka dobrovoljca. Najkasnije nakon tjedan dana možete izliječiti najboljeg amatera i pustiti ga da radi samo kao mehaničar - zaštitni prsluci i oružje moraju se stalno održavati, zato mu je potrebna kutija s alatom u desnoj ruci (na ekranu je to lijevo). Kad budete

ALLIANCE

ni jurišnici

Meta vira je kamena pustoš. Zato najbolje savjete pomoću kojih iti prava dječja igra.

posjedovali dvije kutije za mehaničare, zamjenjujte početkom svakog dana neispravni alat ispravnim. Time kutija koja se koristi ponovo dobiva 100% pa mehaničar može u cijelosti pokazati svoje sposobnosti. Pazite da je vaš majstor u stanju održavati više od jedne stvari. Dobri mehaničari imaju preko 100 točaka za reparaturu, dok se npr. dvije stvari mogu popraviti kvalitetom od 50%. Za liječnike važi isto: jedan koji radi kao liječnik i u desnoj ruci drži medicinsku torbu ili kutiju prve pomoći može liječiti više pacijenata. Kasnije u igri često se događa da je šest plaćenika van uporabe (po tri, četiri ili pet) dok liječnik liječi, a mehaničar nešto radi. Treniranje donosi dobre rezultate, samo ako plaćenik ima dovoljno "wisdom" (mudrosti) i dok je vrijednost koju treba poboljšati još relativno mala (manja od 50). Morate dobro promisliti da li ćete jednog od suradnika poslati na trening kad može poboljšati svoje sposobnosti i na bojištu. U dane kada je veći dio tima srednje ili teško ranjen, postoje tri mogućnosti: ništa ne učiniti - što dovodi do Jackovog prigovaranja, ali sve dok se ne gube sektori štete se drže u uskim granicama. Nerad se odnosi samo na učešće vojnika na bojištu - naravno da će to biti prilika za popravke, liječenje i treniranje sposobnosti. Važno je upravljanje obranom - odmah nakon odbijenog napada treba odgovarajući sektor pojačati na osam stražara. Kao druga mogućnost nudi se davanje komande veteranima (po dvojica), koji su opremljeni najboljim mogućim oružjima i opremom. Takva jedna ekipa mogla bi očistiti neprijateljski teritorij i uz povoljne uvjete bez mnogo muke ga osvojiti. Pri tome je važno ponijeti barem jednu kutiju prve pomoći, a kod prve neprilike narediti povlačenje. Glavna prednost male skupine je u lakom vođenju, što je teže sa cijelom skupinom. Treća mogućnost - preporuča se slanje vojnika u traganje za zalihama opreme i streljiva. Za tu priliku neka uzmu samo jednu vestu, dinamit, dlijeto, detektor metala i dosad pronađene ključeve. Ta nenaoružana skupina traga za zatvorenim vratima i kutijama i za zakopanim blagom u već osvojenim područjima.

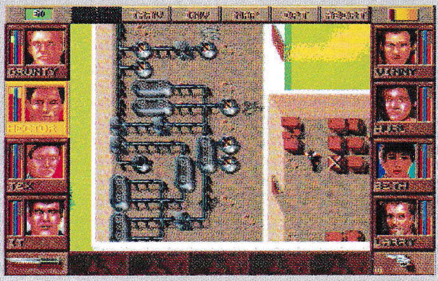


Oružje i oprema

Postoje puške, noževi i granate. Prve se razlikuju u dometu, probojnoj moći, vremenu potrebnom za sastavljanje kao i korištenom vrstom streljiva. Izaberite samo jedno od dviju vrsta oružja za vaš tim (ono za koje imate streljiva). Oružje uvijek dajte najboljem strijelcu. Ako u borbi dođe do zaglavljivanja metka, dovoljno je u većini slučajeva nekoliko puta (uz što manje kretanja) pucati u blizini - mehanizam će se nekako sam od sebe osloboditi. Kod noževa postoje dvije vrste, od kojih "Combat" nož predstavlja bolji. Zanimljivije su granate. Granate sa otrovnim plinom i ručne granate čine mnogo više izravne štete. Od prvih se mora ljudstvo zaštititi plinskim maskama dok su druge dobre i za otvaranje drvenih vrata. Kanistar sa suzavcem se koristi za tjeranje plaćenika ili za ubacivanje kroz prozor zgrada koje napadate da biste rastjerali neprijatelje. Sve dok vaša verzija Jagged Alliance ima odgovarajući bug, granate možete ubacivati i u zgrade koje nemaju prozora! Postoje tri vrste zaštitnih prsluka, dvije vrste kaciga koje štite od pogodaka. Kada je netko od vaših vojnika pogođen, tada o kvaliteti njegove opreme ovisi koliko će energije pri tome izgubiti. Međutim i ta oprema se vremenom kvari pa morate stalno zapošljavati svog mehaničara. Kao i kod oružja, najboljim plaćenicima pružite najbolju opremu. Pazite na sanitet.

Posebni dodaci

U njih se ubrajaju razne sprave, od čaša s marmeladom do cvijeća i tempiranih upaljača. Objekti se mogu međusobno kombinirati ili nositi na tijelu. Npr. sunčane naočale pomažu u preciznosti pogađanja, kao i dalekozori postavljeni na cijev. Prigušivači smanjuju mogućnost otkrivanja vaših položaja. Od nekih objekata se mogu sastavljati potpuno novi, i za te svrhe koristite mehaničara. Naoružanje se može zaštititi zelenom mješavinom i tako mu produžiti vijek trajanja za 50%. Miješanjem benzina i ulja u čašu od marmelade i postavljanjem malo vune- kao fitilja, imate molotovljev koktel. Boce vode se razlikuju od ostalih predmeta po tome što ih morate svakog dana iznova puniti. Za vrućih dana (koje će vam Jack najaviti) morate imati i rezervu (5 komada po jednom vojniku). One pomažu i kad se pogođeni vojnik onesvijesti.



Taktički dio

Pokrećite svoje vojnike uvijek od jednog zaštićenog mjesta prema drugom. Kod preplivavanja rijeka uvijek uzmite sa sobom nož kako biste se obranili od vodenih zmija. Promotrite prije prelaska rijeku, ako se na površini uočavaju zmije možda je bolje izabrati neki drugi rukavac. Pretražite sve što može sakrivati neki objekt; ladice, ormare, lonce, krevete, tepihe na zidovima i kutije. Koristite se dlijetom jer vam inače potraga neće uspjeti. Redovito pozivajte preglednu kartu (Insert tipkom) - tu ćete vidjeti predmete u neposrednoj okolini pa čak i one koji se nalaze pod grmljem ili u šumi. Kad vojnici javljaju: "Ovdje nešto nije u redu", to znači ili da su tamo minska polja ili zakopani objekti. Pozorno ispitajte područje detektorom metala ili ga zaobiđite. Ponekad koristi utvrđivanje uzorka po kojemu su razmještene mine. Otvaranje vrata postiže se ručnim granatama, ali samo ako otvarate drvena vrata (baciti izravno na vrata!). Betonska vrata predstavljaju veći problem - tu se koristi dinamit ili plastični eksploziv. Možete pokušati i dlijetom ukoliko ne možete naći odgovarajući ključ. Ako ništa ne pomaže, poslužite se trikom: napadajte zgradu i čekajte da neprijatelj izađe i ostavi vrata otvorena.

Goran Obrč

EDGE Group

Ekskluzivni distributeri za

OCEAN **DOMARK**

Tank Commander • Wing Commander • Worms • 688 Attack Sub • Ultima VI • EF2000 • Litil Divil
Lure of the Temptress • DID'S Virtual World • TFX

GAMES CLUB

Svi koji nisu iskoristili priliku te se nisu učlanili u GAMES CLUB mogu to učiniti i nadalje. Potrebno je poslati: sliku dimenzija 3,5*3cm (nije obavezno), uplatiti 80kn na broj žiro računa 32100-601-9011, te kopiju uplatnice i slike poslati na adresu:

EDGE Group
Odvojak Gjure Szaba 10
Zagreb

s naznakom za GAMES CLUB. GAMES CLUB svojim članovima svaki mjesec poštom šalje najnovije informacije s područja kompjuterskih igara, sve informacije o njihovom dolasku na tržište, kretanje cijena, pristup prvom BBS-u napravljenom isključivo za kompjuterske igre, organiziramo copy partye, nagradne igre te mnoge druge aktivnosti za svoje članove.

POSEBNA PONUDA!
samo 300DM
9CD-ROM igara +
SONY CD-ROM Drive

ili

SAMO 250DM
3CD-ROM igre +
SONY CD-ROM Drive

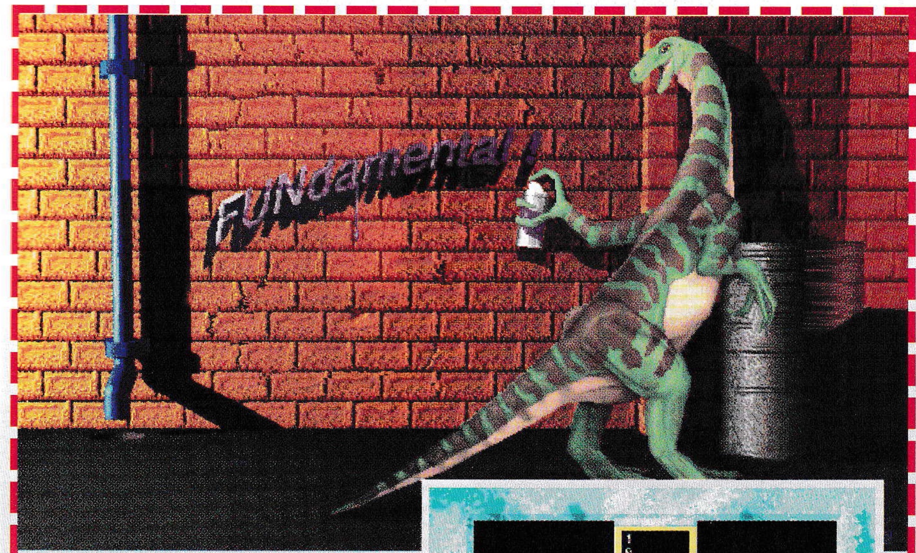
Zatražite najnoviji katalog za CD-ROM i diskete za Amigu i PC ili naručite pouzećem.

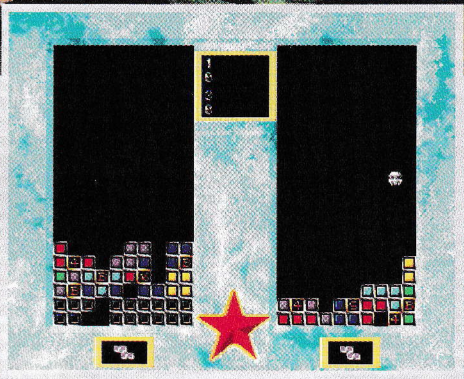
"Narodne Novine":

ZAGREB: Jurišićeva 1a
SPLIT: Kralja Zvonimira 25
Trg Hrvatskih Velikana 15
RIJEKA: Matije Gupca 5
VARAŽDIN: Pavlinska 3
PULA: Ulica 1. Maja 57

OSIJEK: Trg Lava Mirskoga 2a
MAKARSKA: S. Radića 15
KRK: Stjepana Radića bb
KOPRIVNICA: Zrinski Trg 3
JASTREBARSKO: Šetalište Braće Kazić 7

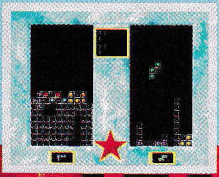
"Zagrebačka Birooprema":
Trg Petra Preradovića 3, Zagreb
"Plus":
Gjure Deželića 17, Zagreb
"Hobit":
Gat Karoline riječke b.b. Rijeka
"Prosvjeta":
Trg Petra Preradovića 5, Zagreb

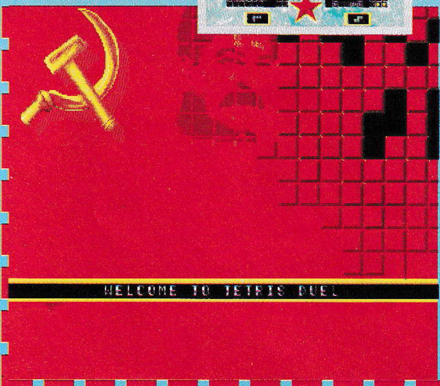




Neka pobijedi spretniji

Legendarni Tetris je izašao još jedanput, ali u novom ruhu. Nije samo novost mogućnost igranja u dvoje, već nas iznenađuje i svojom jednostavnošću i izgledom. Tu su i nove specijalnosti, kojih u ovoj verziji ima samo pet. U padajućim likovima se nalaze brojevi ili slova. Nakon što popunite red, ako se u njemu nalaze slova ili brojevi, prvi znak u redu će vam donijeti određenu specijalnost. One dolaze i odozgo, a mogu biti u obliku utega, bombe, pile i nekih malih stvorenja. Uteg je označen brojkom "16" i preša sve pred sobom. Bomba, naravno, razara dio okoline oko sebe, a dobit ćete je slovom "B". Sa "4" je označena pila. Ona briše jedan red. Malo stvorenje zelene boje (slovo "F") pomoći će vam popuniti bezbrojne rupe i rupice u vašoj kockastoj građevini. I posljednje, sivo stvorenje čija je funkcija obrnuta (laserom uništava pojedine kockice) naći ćete pod slovom "S". U igri nema bodova niti top liste najboljih igrača, ali ima brzina spuštenih redova. Nivoi se sastoje od promjene brzine igre, naravno na više, a rastu sa svakim desetim spuštenim redom. Ne brinite, jer je nakon desetog nivoa brzina spuštanja tijela tolika da ne stignete pritisnuti par puta tipkovnicu kako biste tijelo usmjerili na željeno mjesto. Muzika i zvučni efekti su odlično napravljeni, a registrirana verzija obećava još više. S glavnog ekrana pritiskom na "1" ili "2" birate samostalnu igru ili dvoboj, a s "C" prelazite u konfiguracijski izbornik. U njemu možete odrediti težinu igre, koeficijent vjerojatnosti pojavljivanja oznaka za specijalnosti, keyboard za oba igrača i najvažnije - sve možete snimiti na disketu ili hard disk. Dvoboj se razlikuje od samostalne igre u sljedećem - ako sebi spustite više od jednog reda, oni će se pojaviti kod protivnika i ugodno ga iznenaditi. Igra radi samo na AGA mašinama, što znači A1200,A4000. Pokreće se iz Workbencha 3.0. Radi samo u PAL modu. A ako ste sretni vlasnik multiscan monitora tada u Devs directoryju, nadam se, imate stavljen DblPAL driver jer u protivnom igra radi u lo-res PAL modu. Najbitnije je da je ovaj program SHAREWARE pa ako vam se svidi kopija možete za svoticu od nekoliko funti dobiti registriranu verziju koja ima više specijalnosti , a i u potpunosti je vaša.





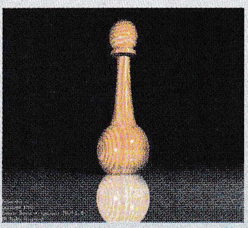
Autor je Nigel Hughes koga možete naći na adresi:

Nigel Hughes
2 Slimmons Drive
St Albans
Herts
AL4 9AS
ENGLAND

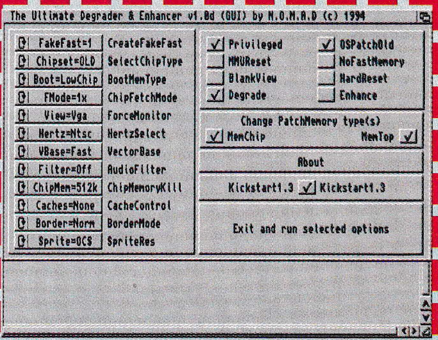
Tihomir Jauk

Fast View

Fast View je program koji vam dopušta gledanje slika u IFF, GIF, BMP, PCX i JPEG formatu. Program vam dopušta gledanje tih formata kako na AGA tako i na OCS/ECS Amigama, tako da na Amigi 600 možete gledati JPEG sliku u HAM modu. Osim ovih karakteristika program posjeduje još jednu, za korisnike AGA mašina, još važniju novost. Fast View je kao što i samo ime kaže brz, tako da JPEG za koji Ppshow-u treba 10 sekundi prikazuje za 5. Autor ovog remek-djela je John Hendrix, a možete ga dobiti na Aminetu uz simboličnu naknadu.



Felix



Tude

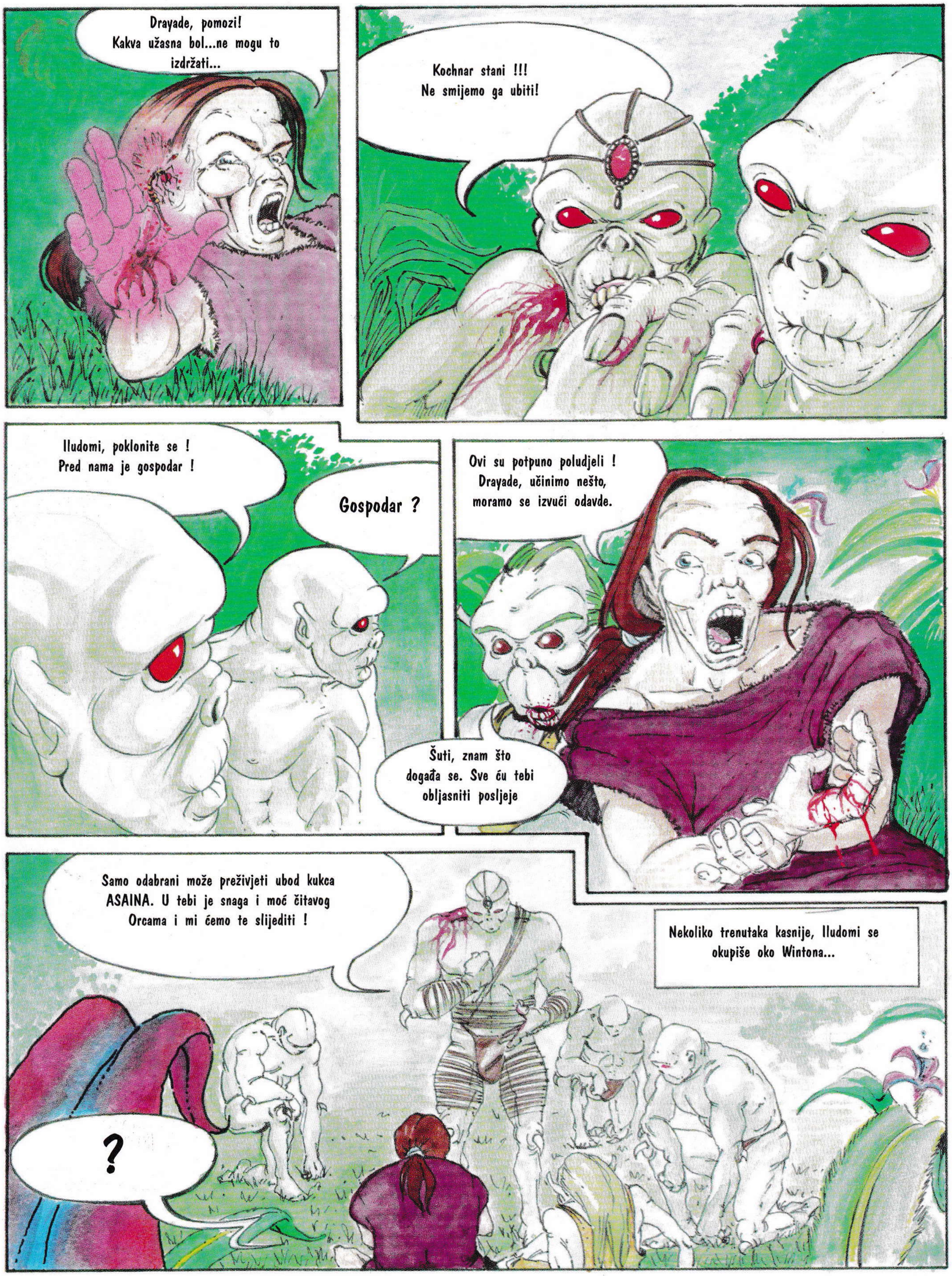
Nekompatibilnost softvera je amigašima jedan od najvećih problema. Bilo kakva pomoć je uvijek dobro došla. TUDE, što znači The Ulimate Degrader and Enhancer, trebao bi obaviti svoj posao i u svakom slučaju ga i obavlja. Program sadrži 23 različite opcije kojima biste trebali riješiti sve svoje goruće probleme. TUDE, između ostalih, sadrži i opcije "degrade" i "enhance" koje za vas automatski degradiraju odnosno unaprijeđuju sustav. Osim toga program ima i "Kikstart 1.3" opciju za pokretanje ROM-a 1.3. No, za ovo morate kopirati ROM datoteku koju već posjedujete u poseban direktorij. Bolje objašnjenje ove, ali i svih drugih opcija možete pročitati u help datoteci koja dolazi uz program. Program radi iz CLI-a i preko GUI intrfecea, a moguće je prilagođavati sustav putem ikona. To se radi tako da ikoni pridružite skup naredbi koje se moraju izvršiti prije startanja problematičnog programa. TUDE možete nabaviti na Aminetu, i naš prijedlog je da to i učinite. Ako TUDE ne riješi vaše probleme, teško da će bilo što drugo.

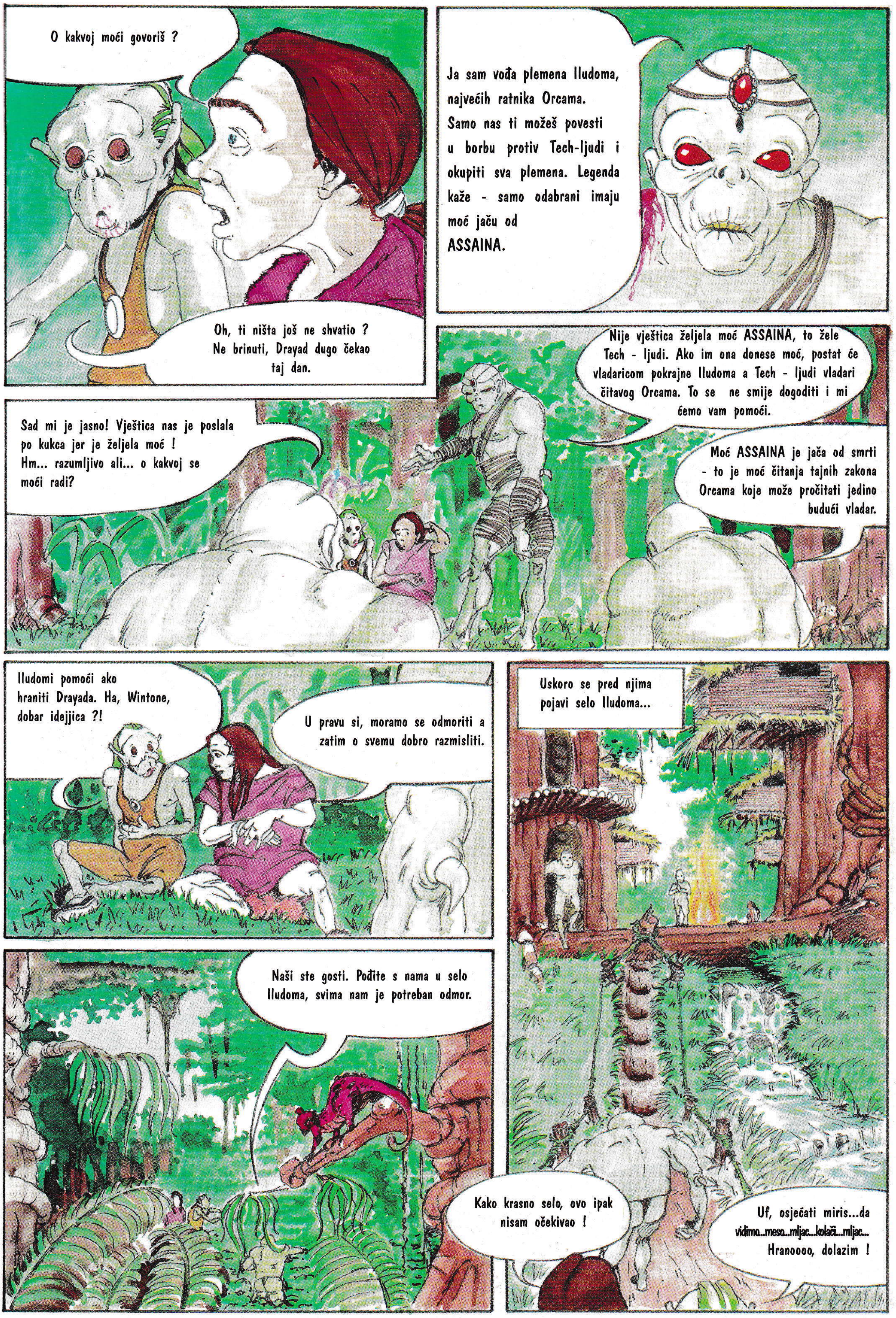
Felix

GALAKTIČKA IMPERIJA

TEKST: WINTON AFRIĆ
CRTEŽ: DINKO KUMANOVIĆ

VRATA ZVIJEZDA




O kakvoj moći govoriš ?
Ja sam vođa plemena Iludoma, najvećih ratnika Orcama. Samo nas ti možeš povesti u borbu protiv Tech-ljudi i okupiti sva plemena. Legenda kaže - samo odabrani imaju moć jaču od ASSAINA.
Oh, ti ništa još ne shvatio ? Ne brinuti, Drayad dugo čekao taj dan.
Nije vještica željela moć ASSAINA, to žele Tech - ljudi. Ako im ona donese moć, postat će vladaricom pokrajne Iludoma a Tech - ljudi vladari čitavog Orcama. To se ne smije dogoditi i mi ćemo vam pomoći.
Sad mi je jasno! Vještica nas je poslala po kukca jer je željela moć ! Hm... razumljivo ali... o kakvoj se moći radi?
Moć ASSAINA je jača od smrti - to je moć čitanja tajnih zakona Orcama koje može pročitati jedino budući vladar.
Iludomi pomoći ako hraniti Drayada. Ha, Wintone, dobar idejjica ?!
U pravu si, moramo se odmoriti a zatim o svemu dobro razmisliti.
Uskoro se pred njima pojavi selo Iludoma...
Naši ste gosti. Pođite s nama u selo Iludoma, svima nam je potreban odmor.
Kako krasno selo, ovo ipak nisam očekivao !
Uf, osjećati miris...da vidimo...meso...mljac...kolači...mljac... Hranoooo, dolazim !



Wolfsbane

Ako imate imalo poštovanja prema avanturama, onda nećete kupiti "Wolfsbane". Kada sam pokrenuo igru pomislio sam ovo: "JAAOOO, kako dobar intro... JAO, kako dobra uvodna slika... Jao, kako GLUPAAA igra!" Merit Studios je ove godine izbacio na tržište avanturu Wolfsbane. Sjetimo li se Monkey Islanda, koja je četiri godine mlađa od Wolfsbanea i budući da živimo u doba CD ROM-ova i Kings Questova, na ovu igru ne vrijedi dati ni čep od pivske boce.

No, ipak i Wolfsbane ima nešto čime se može pohvaliti, a to su uvodna slika, sam uvod i uvodna muzika. Ali kada sve to ispregledate, uviđate da su programeri Merit Studiosa mogli napraviti puno, puno bolji posao. A zašto nisu, ne zna se. Zvukovi u igri nisu tako loši, ali kad u jednoj minuti čujete dvadeset grmljavina, petnaest zavijanja vukova i dvadeset dva podrigivanja, dođe vam da iščupate zvučnu karticu iz kućišta.

Što se animacije tiče, likovi se kreću kao da imaju metlu umjesto kičme (ili su zaboravili izvaditi vješalicu iz odjeće prije nego što su je obukli) i mašu nogama kao da plešu kankan.

Grafiku bi mogli podulje komentirati, ali...

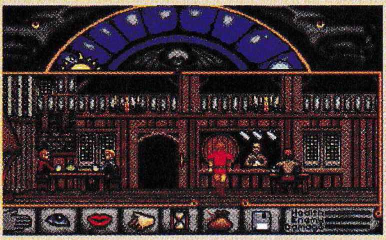
U Wolfsbaneu je sve tako jednolično napravljeno te ćete biti sretni naiđete li na vrata druge boje osim smeđe.

Radnja igre nije glupa. Mladi avanturista Axel biva napadnut od vukodlaka, te ga mora pronaći prije sljedećeg punog mjeseca.

Svaka čast i dužno poštovanje programerima Merit Studiosa, ali nadamo se da više neće zbijati takve šale.

Ivan Tojčić

24%





Gore galore

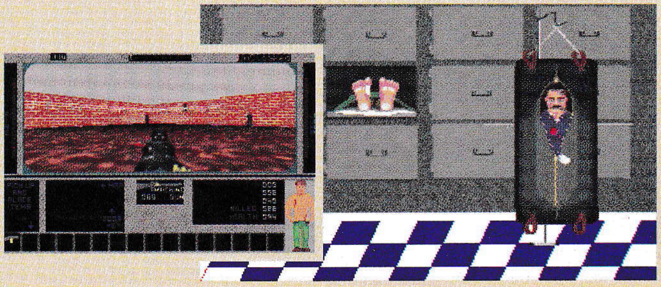
Mrak, dugi hodnici, čuju se tihi koraci, odjednom nešto iskoči pred vas. Glasni pucnji iz vašeg oružja i neprijatelj pada pokošen vašim mecima. Da, da, pogodili ste. Radi se o još jednoj imitaciji Doom-a. Samo što je ovaj klon potpuni neuspjeh. Ja stvarno ne znam što su programeri Fantasy Productionsa htjeli postići izbacivši na tržište ovu igru. Možda su pomislili da se "Gore Galore" može uspoređivati sa Doomom, ali.. Čim sam vidio uvodnu sliku, odmah sam shvatio o čemu se radi. Nakon pokretanja igre, prvo ćete pomisliti: "Da li je OVO zaista vrijedno 25 dolara?" Naime, vi - u ulozi manijaka zvanog "Bloody Bob" pokušavate pobjeći iz zatvora i pritom se sukobljavate s osobljem te "odgojno-obrazovne ustanove". Igra je veoma nelogična. Ili možda u američkim zatvorima manijaci nalaze teške mitraljeze u ćelijama, a vrata ćelija se otvaraju čim im se oni približe. Kretanje u igri ne možemo osuditi, ali ćete se vrlo brzo izgubiti jer su svi hodnici potpuno isti. Nišanjenje je "detaljno" razrađeno: iz daljine ćete se dobro pomučiti da pogodite neprijatelja. Mogli biste prije potrošiti svu zalihu municije, nego nekoga ili nešto pogoditi te je jedini siguran način borba iz same blizine. Čak i onda treba barem dvije - tri sekunde intenzivnog pucanja u neprijatelja da biste ga ubili (oružje vam je mini-gun). Prvo oružje vam je ninja udarac nogom, a to je čak jače(?!) oružje od vatrenog. Jedino što je u igri bolje negoli u Doomu je to da možete skakati pritiskom na tipku "J". Ali to nije dovoljan razlog za trošenje novaca na ovu igru. Energija se mjeri malim čovječuljkom u desnom kutu ekrana kojem postepeno, što više štete primate, nestaje meso s kostiju.

Prije početka igre netko se našalio i napisao da ne treba biti nestrpljiv jer su u planu novi proizvodi. Ili je to možda bila prijetnja? Uglavnom, prostor na HDD se može puno korisnije iskoristiti, nego snimanjem igre Gore Galore (npr. snimanjem igre za Windows). Ako volite svoje skupo plaćeno računalo, poštedite se frustracija jer mogli biste pasti u iskušenje, a onda...

Razmislite!

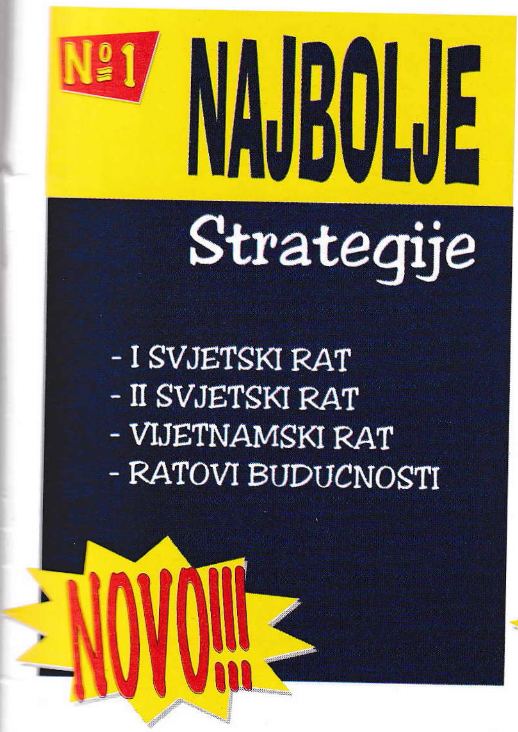
Ivan Tojčić

19%



✔ Po prvi puta vam predstavljamo seriju korisnih i duhovitih knjiga namijenjenih igrama. Džepnoga formata i bogato ilustrirane, ove knjige vam nude bezbroj uputa i korisnih savjeta. Iskoristite povoljnu priliku i odlučite se za kupnju. **Ukoliko naručite 3 knjige od 1-3 ili od 4-6 cijena je 156 KN. Specijalan popust za naručitelje serije → 6 knjiga = 294 KN.**

✔ Knjige izlaze iz tiska tijekom prosinca i siječnja, a možete se predbilježiti putem kupona u Hackeru!



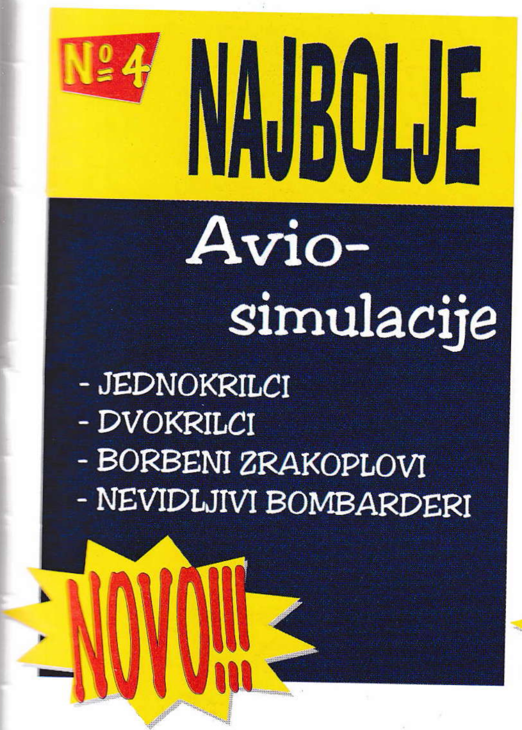
Neophodno štivo za sve ljubitelje osvajačkih pohoda, ratnih taktika i vojnih osvajanja. Pomoću ove knjige svaka bitka može biti vaša "Oluja".
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!



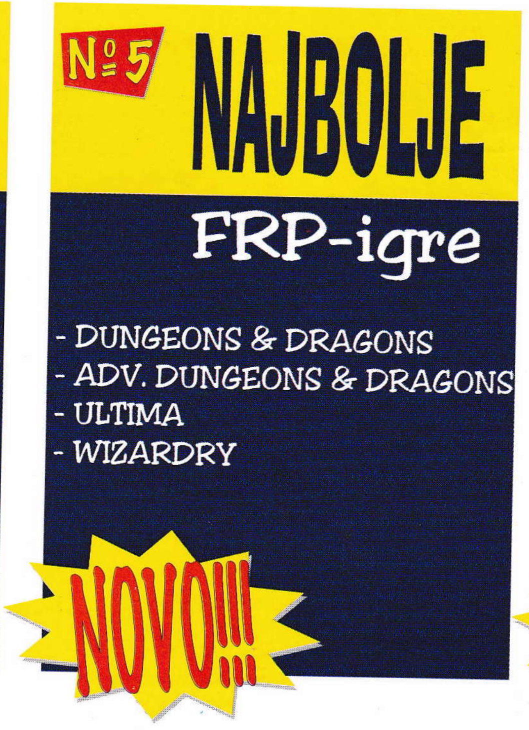
Napokon prava poslastica za sve okorjele avanturiste!
Upustite se u tajne zamršenih avantura, bezbrojnih zamki i prepreka!
Otkrijte male tajne velikih majstora avantura!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!



Najbolje spotrske igre okupljene na jednome mjestu!
Ne propustite priliku za osvajanjem titule svjetskih prvaka, jer najpoznatiji sportski klubovi i tereni čekaju na vas!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!



Borbeni zrakoplovi, suvremene i tehnički odlično opremljene čelične ptice mnogima oduzimaju dah.
Sakupili smo za vas do sada najzanimljivije igre sa popisom moćnih zrakoplova, njihovih letačkih i manevarskih sposobnosti, popisom oružja i savjetima za upravljanje.
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!



Kako sastaviti čarolije, pronaći tajne hodnike, osvojiti dvorce i riješiti se zlih demona, opakih vještica i ogromnih čudovišta?
Savjeti, uputstva i rješenja olakšat će vam i najteže probleme.
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

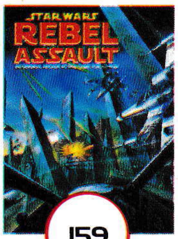


Kako sagraditi nove gradove, povoljno kupiti dionice, mudro uložiti svoj novac ili sastaviti dobru nogometnu momčad?
Može biti jednostavno ukoliko i za to postoji rješenje!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

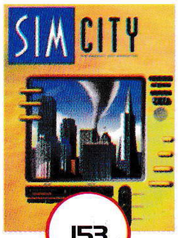
SIERRA ORIGINALS

- ACES OVER EUROPE 99
- GOBLINS I & 2 129
- KING´S QUEST 6 129
- SPACE QUEST 4 129
- LOST IN TIME 109

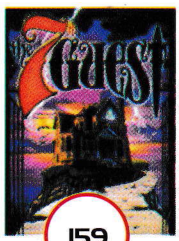
WHITE LABEL



159



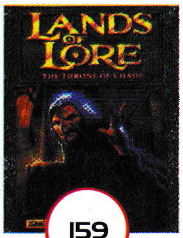
153



159



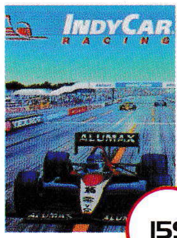
159



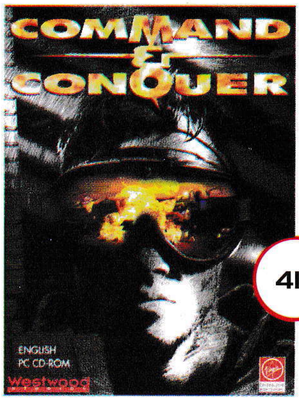
159



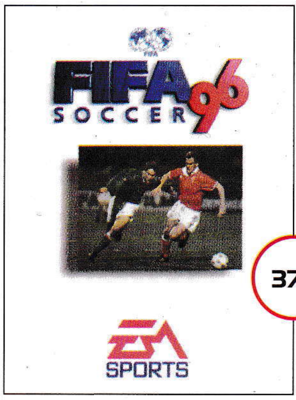
138



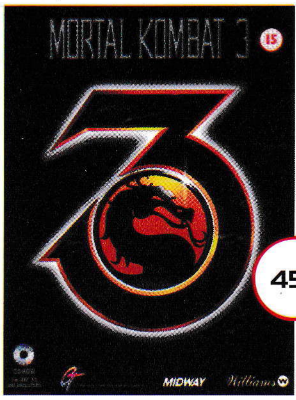
159



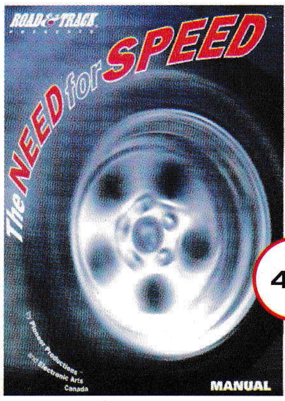
418



379

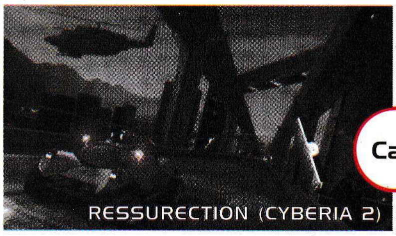


459



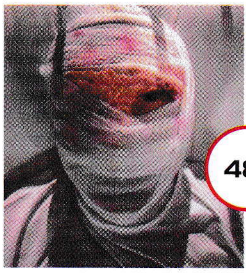
469

+++ CRUSADER NO REMORSE 459 KN +++ FORMULA ONE GRAND PRIX 2 CALL! +++ HEXEN (HERETIC 2) 429 KN +++
QUAKE (DOOM 3) CALL! +++ SCREAMER 329 KN +++ WING COMMANDER 4 CALL! +++ THE DIG 459 KN +++
TIE FIGHTER COLLECTOR´S CD CALL! +++ INDY CAR RACING 2 459 KN +++ VOODOO LOUNGE INTERACTIVE 459 KN +++



RESSURECTION (CYBERIA 2)

Call!



487

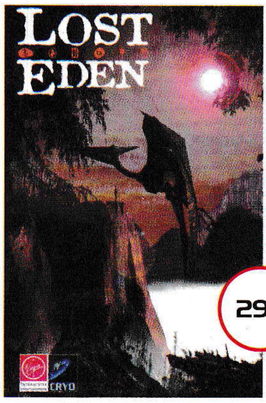


Call!



429

TURBO POPUST



299

3 ft. 6 PAK Vol I. for Kids (6 CDa!)	279	Kingdom the Far Reaches	359	Top 100 Windows Games 2	259
5 ft. 10 PAK Vol I. (10 CDa!)	369	Little Big Adventure	349	TV Commercials of 50s and 60s	139
5 ft. 10 PAK Vol 2. (10 CDa!)	369	Mad Dog McCree	159	Vid Grid - Video Moving Puzzle	399
Alone in the Dark 3	349	MIcro Machines 2	329	Video Cube	199
Bureau 13	299	PC Cinema 2	199	Wild Places Pictures	199
Clip Arts & Fonts	199	Pegasus 4.0	199		
Corridor 7: Alien Invasion	189	Psycho Pinball (3'5)	299		
Cyber War (Lawnmower Man 2)	399	Pyrotehnica	299		
Descent	339	Return to Zork	169		
Dinosaurus - The Encyclopedia	299	Shareware Overload Trio (3 CDa!)	299		
Dr. Games for Windows	159	Simon the Sorcerer 2	349		
Eco Quest	299	So Much DTP	369		
Flight Simulator Toolkit	299	Space & Astronomy	259		
Games Expert for Windows	99	Super Karts	389		
Gif Galaxy I	159	Super Street Fighter 2 Turbo	299		
Gif Galaxy 2	169	The Family Doctor 3	199		
Gif Gallery	159	The Mask	299		
Hell a Cyberpunk Thriller	339	The Rock & Roll Years	359		
Jungle Book	359	The World of Shareware 3 (3 CDa!)	299		

AGIMA
I. Mažuranića 2-III
HR-40000 Čakovec
Tel.-Fax 040 311 184